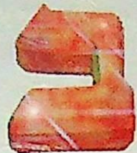
מגזין מחשבים צעיר • גיליון מס' 5 • מרץ 1995 • המחיר 14.95 ₪ באילת 12.70 ₪ • 60 עמודי צבע

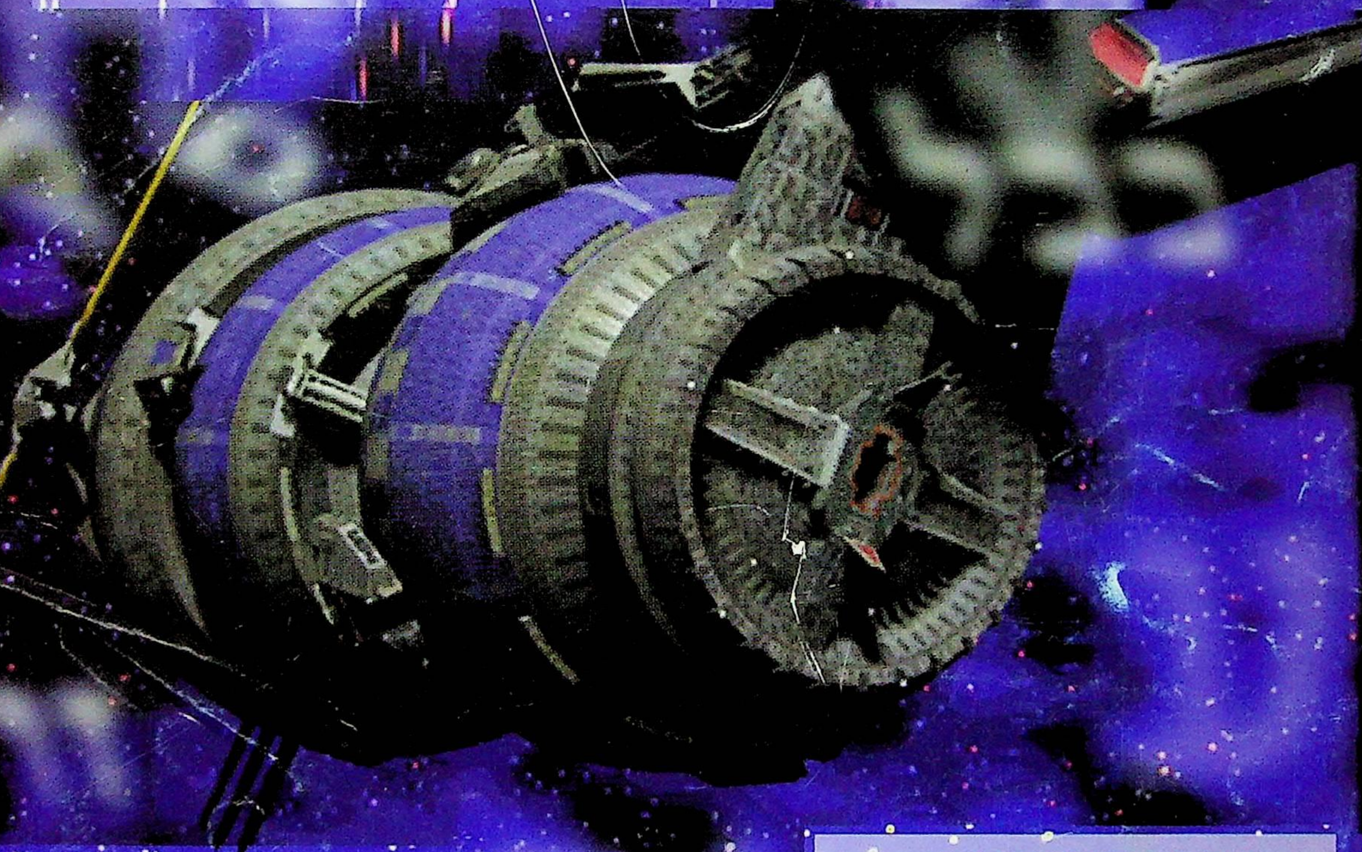




מלה של זומביט זו מלה

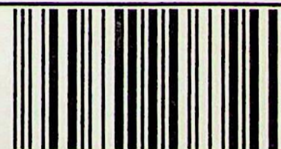
גיליון מיוחד - השפה של המחשב, השפה שלך ולמה אליעזר בן יהודה היה נגנב



פוסטר זומביט מתנה -
הפינגווינים באקט הצטרפות

משחקי מחשב חדשים:
משה פרסטר נשלח לסיביר
דויד נשלח לגיהנום
ויניב חוטף עין תחת עין

פשעי מחשב:
איך פורצים, ומה קורה שתופסים אותך..
דיווח מיוחד על מאסרו של קווין מיטניק



שמונה משחקים חדשים,
שלושה מימדים מרהיבים,
אין ספור אפשרויות.



1. **זעם הפיצפונים**
משחק פלטפורמה רב- אפשרויות
99 ש"ח

2. **פנטזיה קולנועית קסומה**
DRAGON LORE 2 CD-ROM
199 ש"ח

3. **הרפתקה מופלאה ומותחת**
WAKE OF THE RAVAGER CD-ROM
199 ש"ח

4. **מסע הרפתקאות בין-כוכבי**
COMMANDER BLOOD CD-ROM
159 ש"ח

5. **4 משחקי מבוכים ודרקונים קלאסיים**
FANTASY FEST CD-ROM
199 ש"ח

6. **משחק אסטרטגיה מלחמתי מרתק**
PANZER GENERAL CD-ROM
199 ש"ח

7. **משחק אסטרטגיית חלל**
REUNION CD-ROM
229 ש"ח

8. **משחק אסטרטגיה וסימולציה**
GENESIA
149 ש"ח

נוספים בסידרה: CHESSMASTER 4000 TURBO, JUTLAND, SUPERSKI PRO, NICK FALDO'S GOLF, FLIGHT SIM TOOLKIT, SABRE TEAM

מגוון התפקידים והאפשרויות שמעניקים לך משחקי המחשב החדשים של מטריקס, עם גרפיקה מעולה בת 3 מימדים ובליווי אפקטים קוליים מרשימים - כל אלו הופכים את המשחק לחוויה מסעירה ובלתי נשכחת : יש לך אפשרויות להציל את כדור הארץ מיצורים ערפדיים המאיימים להשתלט עליו, אתה עושה סקי שלג עוצר נשימה שנותן לך תחושה מציאותית לחלוטין, אתה יכול לשנות את ההיסטוריה ולקבוע גורלות חדשים כמפקד בכיר במלחמת העולם או להשתתף באופן אקטיבי בעלילות מבוכים ודרקונים, וזהו רק חלק קטן משלל הפעילויות המדהימות המוצעות לך.



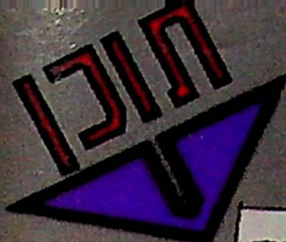
מרכז הזמנות טלכלל
03-63-888-88
ניתן לקבל את המשחק תוך 7-14 ימים מיום ההזמנה
יותר טוב "ויזה" VISA כ.א.ל VISA
ישראכרט MasterCard
הכי טוב ישראכרט

התקשר עכשיו למרכז ההזמנות או היכנס לאחת מחנויות המשחקים והמחשבים המובחרות ובקש את המשחקים החדשים של מטריקס

יותר לומדות, יותר משחקים, יותר איכות. מטריקס.

כל המחירים כוללים מע"מ

ברוקנר נעמן



עיצוב התוכן

אדם כהן

זומביט

עורכת: נאורה שם־שאול
עיצוב ממוחשב: משה אלחנתי
סדר ממוחשב: לילך גול צלם: אמיר מאירי
עריכה לשונית: דפנה שמיר הגהות: ניר רפואה
משתתפים קבועים: ערן פיין, משה פרסטר, גיא ברנע, נמרוד קרת, תום ברגר, דוד מאואס, טל פרץ, ליאת גלר, אייל מושקוביץ, נרי פרידמן, רן כוכבי, עדי יוגב, יניב קסנר, גיא לנץ, רם פרדס, אמיר אבירי, דורון פרידמן

מו"ל: כולנו עיתונות ותקשורת
עורך אחראי: אורן ציבלין
מנכ"ל: אורלי רוזנבוך־עטייה
מזכירת מערכת: רוית חליף
מנהלת מח' מודעות: זיוה אסא
☎ 03־5180871
מחלקת מנויים: טלי נגראה
☎ 03־5180870/4
כתובת המערכת: דרך בן־צבי 84, תל־אביב 68104
☎ 03־5180820 (רב־קוי)
פקס: 03־6820401
הפרדות ולוחות: ת.ש. חלפי בע"מ
הדפסה: צ.צ הפקות והדפסות בע"מ
כריכה: "צבי ובניו"
הפצה: בר ☎ 03־6952118/9

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות ואינה מחזירה כתבי יד

ISSN 0793-3096



ובחודש הבא: גיליון ממש משוגע על מיסטיקה ואשליה במחשבים. יכול להיות?!

הקיר של נאורה

חור

כל מלה מודפסת
שחור על-גבי לבן,
משאירה מאחוריה, מהיכן שיצאה -
נגטיב של המשמעות.
משם היא נגזרת,
ושם עכשיו נשאר לבן בתוך שחור.
כלומר חור.

כותרת

אני יודעת, אני יודעת שהכותרת לא במקום,
אני יודעת שבעמוד 167, השורה השנייה
רחבה מהשורה הראשונה, ועיינייך -
אין בהן אפילו יוד אחת.
אני משתגעת, אני משתגעת כשאני רואה
שהשורה השנייה רחבה מהראשונה.
עד שאני מודדת - ורואה שבעצם לא.

יש טעויות אופטיות שנובעות מטעויות פרוידיאניות.
ויש טעויות מחשב.

מלה

פתאום את קמה. מתנועעת. צוחקת.
פתאום את חוזרת להיות הולוגראמה.
בסוף
כמו בהתחלה,
תהיי מלה.

שירים שכתבתי ל-JJ כשגמרתי לכתוב את הספר, לעבוד עם המלים ולשחק במעבד התמלילים.

נאורה

הקיר שלכם

תשובות לחידות מהגיליון הקודם ופרסים למאושרים –

★ הפתרון לחידת ההיגיון – CDROM

ענת קליוט מעתלית זכתה במשחק CD מתנת "מחשבת"

לירן גיגי מנצרת עילית זכה באנטי־וירוס מתנת ג'ורסיק

שחף יפהר מהרצליה זכה בחמישה כרטיסי חינם לוירצ'ואל־ריאליטי

★ הפתרון למשחק המסתתר בתמונה הראשונה – SUPER-FROG, שלב ראשון

אסף לוי מבאר־שבע זכה במשחק CD מתנת "מחשבת"

★ הפתרון למשחק המסתתר בתמונה השנייה – PROJECT-X, שלב ראשון

בארי עובד מראש־פינה זכה במשחק CD מתנת "וירוס" רמת־השרון

קוראים כותבים

◆ לזומביט, אני מאוד אוהבת את העיתון, הוא מעניק לי ידיעות רבות (אני מתה על מחשבים), ואפילו אין לי בקשות מיוחדות כי הוא עונה על כל ציפיותי.

I LOVE YOU

נטע ון־זוהרן

◆ למערכת זומביט.

בני ואני נהנים לקרוא את הירחון שלכם.

חיים ורועי חן מקרית־מוצקין

◆ לזומביטים.

א. הבי.בי.אס שלכם אדיר ואני מקווה שהוא ימשיך בדרך המלך.

ב. העיתון הוא אחלה שבעולם!

ג. הצ,ופרים מגניבים ואני מקווה שימשיכו להופיע ברציפות.

אתם 10!

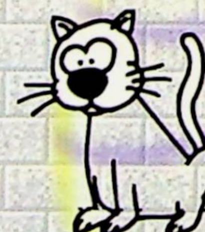
שחף יפהר

יש לי יש לי...



דיס־דוג?

לא... דיס־קט...





"ART" אלונה צ'רנובולסקי



כתב ועיצב: מייק רוזן

WINDOW SHOPPING

בפינו הפעור ועינינו הפקוחות היינו כבעלי הבשורה – החיים שאחרי ה־AFTER DARK ואותיות אלו, המודפסות כאן היו מעוררות בנו פחדים עתיקים, כאותה שגיאת מערכת ב־MAIN FRAME. והמחשבה החולפת, היתה כעוד מסך בתוך מסך, ומבעד החלונות לא השקפנו עוד באופק. כשם שבאותה מציאות, היה המחשב פרי המצאותינו, כך היינו אנחנו פרי דמיונו.

בני אנוש שכמונו, ככלי ביד היוצר, ידענו פחות ופחות עד כמה המחשב לומד אותנו יותר ויותר. מחשבי־על פירקו, ניתחו והרכיבו מחדש את מבנה האדם בשפת ה־D.N.A או ה־D.N.D ובעוד ההמונים מחוברים לאינטרנט – הדת הפופולרית, היתה לחיצה על העכבר כעניין של מה בכך.

כולם מחוברים – כולם מאמינים! מה בכך?

ניתקו ממכם את המחשב ולא תצליחו לגלות אפילו פיסת K אחת, שתרקוד לה סולו־סטפס במעלה הגולגולת, וכשיותחזר המחשב, שוב תהיו כ־.MR. & MRS GIGA בכבודכם.

עם למעלה מ־10 ביקורים בשדה השבבים לזכותכם.

אמת – העולם נראה מבטיח מכאן, ועל אף סף הרגישות הגבוה, אנו שוחים בים של היי־טק מועשר בזכרון סיבית ופנטיום לגימור מהיר ואופימלי.

כונן קשיח יבוא עם אישונים מורחבים ושפתיים אולטרה־חושניות לשיחזור פריטים שניצלו. צלעות רדיאטור לאיוורור ה"סורק העל חושי" וזוג אוזניים קוואדרופוניות עם הכנה לוידאו CD (הרום כבר בפנים והרום קובע).

נ.ב. חייב לרוץ החול מתקתק.

על חידושים

חידושים... הכרזות... כבר בשער... חידושים... הכרזות... כבר בשער... - ניר רהב

★ חברה אנגלית הוציאה מחשב חדש בצורת עוגה ! המחשב יקר לאללה, ואנחנו לא ממליצים להדליק עליו נרות .

★ בקרוב יגיע לארץ כונן סידי־רום 4x משולב עם כונן קשיח 540 מגה־בייט וכונן דיסקטים רגיל (3.5), בגודל של כונן אחד! המחיר לצרכן יהיה בסביבות ה־600 דולר.

★ סוף־סוף סיימה חברת ibm לפתח את מערכת ההפעלה os2-warp בעברית. בקרוב בחנויות. בקדרוב בימינו גם הכרזה גרטנדיוזית של IBM לגבי אספקת שרותי אינטרנט ללקוחות בכל העולם.

★ חברת "מיקרוסופט" החליטה סוף סוף למכור גישה לאינטרנט. היא תטמיע את רוטינות ההתקשרות במערכת ההפעלה בגירסתה הבאה.

★ חברת "אפל" מוציאה כעת לשוק את Quick-Time VR שהיא תוכנה המאפשרת מציאות וירצ'ואלית למחשבי המק ללא תוספת חומרה מיוחדת. כתבה נרחבת בקרוב.

★ באג מולטיסיסטם מוציאה ספר חדש מסדרת "כל אחד יכול" , החידוש הוא שהספר כולו כתוב בערבית!

★ חברת "ד"ר pc" הוציאה סי־די־רום שמכיל מאות משחקי שותפה (רובם משנות ה־80) ומיועד במיוחד לbbsים ישנים ולסתם אנשים שאוהבים משחקים עתיקים

★ במקביל הוציאה החברה שומר־מסך עם דמויות ה־Mtv ביוויס ובאט־הד (cool).

★ תוך כמה ימים תגיע לחנויות לומדת אנגלית לגיל הרך בשם "me too" , הלומדה פותחה בעיקבות שיתוף פעולה בין חברת "אדיוסיס" לבין "פ.מ.ד" ובעקבות לומדה זו מתוכננות חמש לומדות נוספות.

★ זאפ ל־1, תוכנית מחשבים חדשה בהנחית גיא ברנע, בערוץ הראשון, ימי ראשון, מקום ראשון...

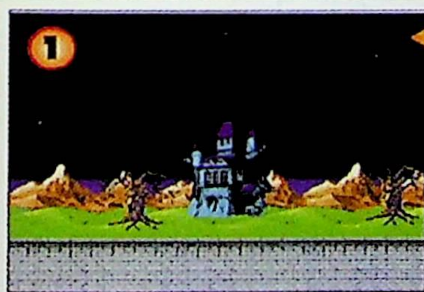
★ ביריד הספרים בירושלים, בתחילת מרץ, אפשר יהיה למצוא הרבה ספרות אלקטרונית.

★ מזל טוב! חנות באג חדשה נפתחת בירושלים.

★ אבל כבד! חנות באג ותיקה נסגרת ברמת־השרון.

מוקפץ במחבת... חלום שהתגשם... טעם וריח גוטה גוטה... מוקפץ במחבת...

KLICK & PLAY
עשה זאת בעצמך

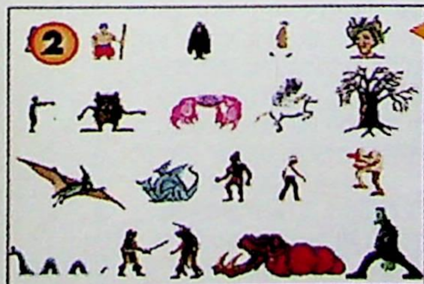




איזה כיף – לתכנן ולתכנת את המשחק שתמיד רציתם לשחק אבל אף אחד לא עשה זאת בשבילכם. תמיד זה רק **כמעט**... עכשיו זה יכול להיות **בדיוק**! אתם מרכיבים מארבעה מודולים שונים במחולל המשחקים המופלא הזה – את נוף הרקע, את מראה ואופי השחקנים, את אופני הפעולה שלהם (רובוט צף, נשק יורה, כדור קופץ ומכוניות מתרסקות...).

אומרים שזו תהיה מהפיכה בתחום משחקי המחשב, לך תדע איך זה ישפיע על החברות המסחריות, על שוק השיירוורים ועל בכלל.

בקרוב! תחרות נושאת פרסים מדליקים לתיכנון משחקים בקליק־אנד־פליי, פרס ראשון – השתתפות בתחרות בינלאומית!





ומשחקים שבדרך

מריח שרוף... חששות כבדים... נשרף בטיגון... חששות כבדים...

SQ6
מסע (מעצבן) בחלל





"קינג קווסט 7", כזכור, היה מאכזב, במיוחד עקב כך שהוא עבד דרך "ווינדווס" המעצבן והאיטי, אבל חברת סיירה לא לומדת מטעויות, וגם "מסע בחלל 6" יעבוד דרך "ווינדווס".

אני מאוד רוצה לראות את המשחק, אך בכל זאת, נראה לי שסיירה עתידה לפשוט את הרגל אם היא תמשיך לתת מעט תשומת לב לסטנדרטים של הקונים האידיאליים של הקווסטים שלה: מהירות, דוס ולא ווינדוס!

מה יהיה, סיירה?

OkIkN 3/3

מריח מצוין... אמממם... עושה תיאבון... מריח מצוין... אמממם... עושה תיאבון...

SIM-TOWER
מגדלים באוויר

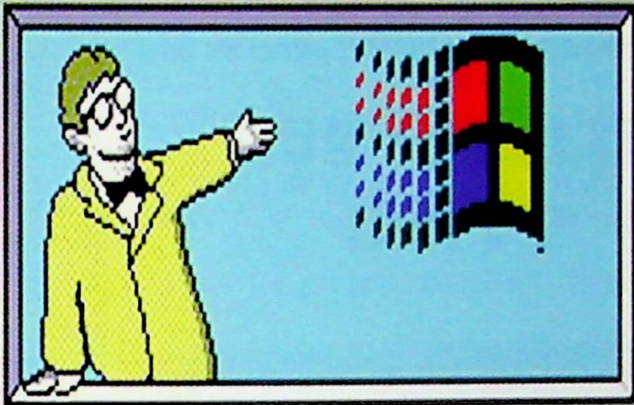


יפאן ארץ קטנה. בונים שם לגובה במקום לרוחב. "סימולטור המגדלים" הוא משחק יפאני שנקנה על־ידי חברת MAXIS. הוא אינטנסיבי לפחות כמו סים־סיטי וסביר להניח שמי שאהב את ה־SIMים למיניהם, דיתאהב גם בדבר החדש הזה שאמור להגיע בקרוב למדפי החנויות.



סאונד טוב. עיצוב מרהיב. אתם קונים דירות, משכירים חדרים, משתתפים ברווחי החנויות ובונים מגדלים עד השמיים!

לאן נעלם ברוך גבאי?



ערן פיין, שמכיר את ביל גייטס מילדות־הסטנגה שלו, מוחה על המינהג החדש שרץ בעיר: לרדת על "מייקרוסופט"

בעיר יש עכשיו "טרנד" חדש: לרדת על ביל גייטס וחברת מייקרוסופט. ראשית, אני מציע להסב את שם החברה ל"מייקרו סופט אנד איזי" ולהתחיל לייצר מסירי שערות ממוחשבים. הצלחת החברה מובטחת. אבל כדי לצאת להגנתו של ביל גייטס (לא שהוא צריך אותה), הייתי רוצה לספר לכם סיפור קצר מילדותי. בשכונה שלי היינו משחקים הרבה "סטנגה". אתם יודעים, מין משחק כדורגל דרדלה. המצטיין בקבוצה היריבה היה בחור צעיר וסימפטי בשם ברוך גבאי. הוא היה אשף בבעיטות מדויקות לקורה ולמשקוף ובעל משחק ראש משובח. הוא תמיד ידע להבקיע בזמן הנכון ולמסור מסירות פז. היתה בו יכולת פירגון מיוחדת. טיפוס אמיתי.

יום אחד ישבנו לדבר והוא סיפר לי על תפיסת העולם שלו. הוא חשב לפתוח חברה להובלה והאמין שמה שצריך להעניק לצרכן זה נוחות וידידותיות מהמעלה הראשונה. הוא אמר שלא חשוב איך אתה מוביל, אלא כמה מהפחדים של הלקוח אתה מצליח להשכיח. הרי הלקוחות לא מאמינים לספקים, וכך נוצרים להם חיכוחים. ואם אלמנט האמון יחזור, החיים יהיו קלים יותר. לא ממש הבנתי על מה הוא מדבר.

שנים מאוחר יותר שמעתי שברוך גבאי ירד לאמריקה והחליף את שמו לביל גייטס. עד היום אני תוהה האם יש קשר בין הסטנגאי הגאון ובין ראש האימפריה האמריקנית... לאל פתרונים.

טוב, מה שאני מנסה להגיד בסך הכל זה שכל הכבוד לאיש הזה. או־קיי, הוא מונופוליסט ודיקטטור וכל מה שתגידו. ואתם יודעים מה? גם קשה לתכנת עם החלונות. אני מסכים לכל. אבל מי, לעזאזל, יכול להוות תחליף? למי יש את החזון הזה? מי מבין כל כך טוב את צרכי השוק? מי יודע להפוך את העבודה במחשב לקלה ונגישה לכל עקרת בית עם איי־קיו של חביתת עיין?

זה מה שהיה לי להגיד בסוגיית "ביל גייטס – הטייטס הולמים אותו או לא?". וכמו שהבנתם, אני בעדו. אבל! אם אני תופס את ברוך גבאי פעם אחת ברחוב, אני מכריח אותו לשבת יומיים מול "חלונות", וכל פעם שמתרחשת לה התנגשות אני מוריד לו כאפה ולאטמה ונוגרה.

פינת העצה הקטנה



נעבור בזריזות לפינת העצה, שכפי ששמתם לב – מיועדת לכאלה שקנו מחשב אתמול ועדיין מנסים לחמם איתו עוף קפוא כי הם בטוחים שמדובר במיקרוגל. היום השיעור הוא על סדיר ונקיון. אני, שידוע בבלאגן שאני יוצר מסביבי, הייתי בטוח שמחשב זה מעין משהו שלא חשוב איפה תשים את הקובץ, תמיד הוא יהיה במקום נוח ואם אפשר גם יפעיל את עצמו כשאחשוב עליו. אז לא! המחשב עשה לי "נא באוזן". אם אתה לא מארגן את אזורי הקבצים שלך תוך שלושה חודשים מקניית המחשב, תגלה שמזבלת חירייה הקימה סניף בתוך הכונן הקשיח שלך.

חשוב מאוד לפתוח דיירקטוריס בשמות קלים לזכירה! חשוב לתת להם שמות שונים. רצוי מאוד לתת שמות לקבצים בעלי זיקה או אסוציאציה למה ששמור בהם. לדוגמא: קובצי תמונות פורנוגרפיות בפורמט gif תכנה בשם ברור כמו "יהדות התורה" או "שאמא לא תראה בחיים כי היא מנשלת אותי מהירושה". טוב, לא כאלה שמות ארוכים ורצוי באנגלית, אבל הכוונה ברורה. סדר בקבצים מבטיח עבודה קלה יותר ונוחה יותר. אפרופו האנגלית. מומלץ באמת לתת שמות באנגלית היות והתמיכה של החלונות בעיברית אמינה כמו מס הבורסה. לא הייתי סומך עליה ותוכנות רבות שצריכות להסב פורמטים מתקשות בקריאת פונטים עבריים. אז עם כל הכבוד לאליעזר בן יהודה אל תכנו קובץ "זרבובית". זה מקסים, אבל לא טוב.

נ.ב – יחד איתנו בסטנגה היה משחק איזה פוץ בשם אלי גור לביא. הוא נשבע לי שפעם הוא יהיה סגן נשיא ארצות הברית. אנשים מוזרים....

ערן פיין

מה הקשר בין הקלף המצויר לבין הסיפור? פרס למנחשים...

לחשוב בצורה ממוחשבת

לחשוב בצורה ממוחשבת זה עניין חשוב,
בג'ונגל, במדבר, הרחק ממקום־ישוב,
במקום נידח או בלא מקום או בחלל
ולא לחשוב מחשבה ביולוגית בכלל.

לחשוב בצורה אחרת, בצורה שונה,
אפילו אם היא תראה מחשבה משונה.
לחשוב זריז, בו-זמנית ומהר מאוד
ולא לצפות לגינויים או למחמאות.

לחשוב בצורה אחרת זה עניין אחר.
חשוב להתחיל בזה מיד ולא לאחר.
אפשר להטיל על חשיבה כזאת משימות -
מציאויות חדשות, אפשרויות שונות, חלומות.

רק אי אפשר לקחת ממנה את אחרותה,
להשאר צמוד אליה, להישאר איתה,
ללכת אתה עד קצה גבול האפשרויות
ושם לפתח חדשות, בלתי חזויות.

דוד אבידן

● איתן ברטל (האיש העומד מאחורי "האיש ההולך") המציא פונטים חדשים – "הומניסט" ו"קורנתי" במסגרת עבודתו בקונצרן ואקום – יעוץ ומתן פתרונות למערכות טיפוגרפיות מורכבות

ללכת בעקבות

כמה זמן ייקח לכם לענות על השאלה "איך מתקנים תקלה במעבורת חלל"? לתשומת ליבכם, "חוברת הוראות" של מעבורת חלל שוקלת קרוב ל־87 טון! האם אתם צריכים שנה וגדוד של עוזרים כדי לקרוא את החומר? לא. מספיק לכם עכבר קטן ו"הייפר טקסט"

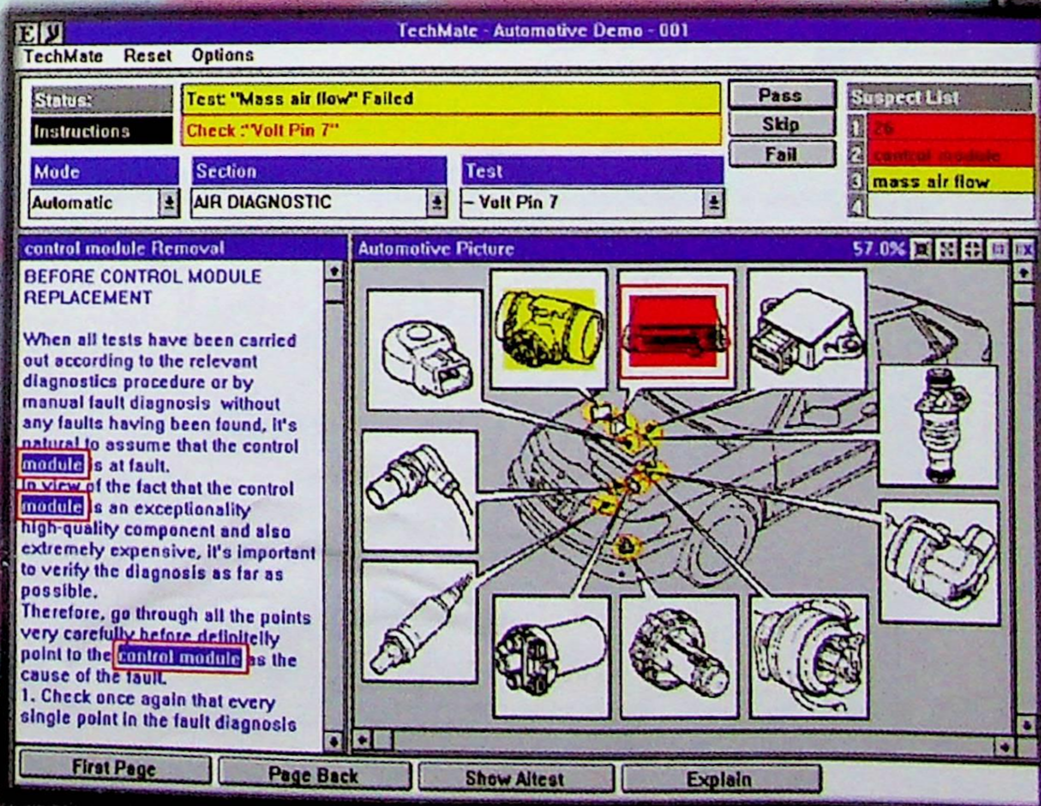
- איך עושים "מיזוג דואר" ב־Microsoft Word for Windows?
- האם נפגשו אי פעם נפוליאון ובטהובן?
- האם יש בעל חיים ארסי במשפחת היונקים?
- איך מתקנים תקלה במעבורת החלל?

כמה זמן יידרש כדי לענות על שאלות אלה?

ברור לכולנו שהתשובה לכולן כתובה באיזשהו מקום. במקרה של השאלה הראשונה, התשובה נמצאת בספרות התוכנה וגם בתוכנת העזרה האינטראקטיבית המסופקת איתה. למרות זאת, "מייקרוסופט" מקבלת עשרות שאלות ביום בדיוק בנושא זה, ומכיוון שההסבר דורש כחצי שעה, יש "ספת מיזוג דואר" מיוחדת במרכז התמיכה של מייקרוסופט. העובדים מצאו כי כשמגיע שוב הזמן להסבר כזה, עדיף לענות תוך שכיבה על הספה.

איך נענה על השאלה השנייה? מסתבר שבביוגרפיה טובה של בטהובן אכן מוזכר נפוליאון, ונוכל למצוא אותו דרך האינדקס. יותר קשה לענות על השאלה השלישית, אפילו כשאתה עומד מול מדפי הביולוגיה בספרייה. מושג מסוים לגבי הקושי של שאלה ארבע ניתן לקבל מכך שמשקל התיעוד של מעבורת החלל הוא 87 טון – מיליוני דפים! התשובה נמצאת בספרות, אבל איתור תקלות דורש לעיתים קרובות הצלבת מידע בין תיאורי תת־מערכות, תיאורי שילוב תת־המערכות, שרטוטי מערכת וכו'. מכאן שנזדקק לחפש מספר פעמים בתוך אלפי כרכים.

המשותף לכל המקרים הוא ההבדל בין "מידע" – ההסברים הנמצאים במקום כלשהוא בספרות – לבין "ידע" – התשובות הדרושות לך כרגע. איך שולפים ידע מתוך מידע? מאמר זה מציג מספר אבני בניין בדרך הארוכה לפיתרון.



העלאת המידע על מחשב

לכאורה, העסק פשוט וקל. למעשה, לשם כך יש לפרוץ מחסומים של אי־תאימויות בין פורמטים, מערכות הפעלה, תרבויות עבודה ועוד. גם כיום, עדיין נמצא רוב המידע בעולם על נייר ואפילו על מיקרופילם. מאמצי סטנדרטיזציה כמו SGML ו־HTML הבנוי עליו (HTML הוא הפורמט שבו מאוכסן מידע ב־WWW), ותהליכים מתמשכים של העברת מידע לפורמט דיגיטלי ממוחשב, מנסים לטפל בבעייה זו.

תקשורת בין מחשבים קיימת כבר 20 שנה. מכל מחשב בעולם ניתן לחייג למאגרי מידע מסויימים ולחפש בהם מידע. בעזרת WWW, אין צורך אפילו לדעת היכן מאוכסן המידע שאנו רואים כרגע. לחיצה אחת על העכבר, ואתה כבר במאגר מידע בצידו השני של העולם.

מה עדיין חסר? ראשית, הרבה יותר קל לאבד את הצפון כשכל העולם פתוח בפניך. שנית, עדיין חסומה הגישה להרבה מאגרי מידע מסיבות פרקטיות, מסחריות ובטחוניות.

גישה למידע דרך תוכן עניינים

בדיוק כמו בספר, ניתן וכדאי לארגן מידע לפי תוכן עניינים. רובנו מכירים את תוכנת העזרה של Windows, שבה בדרך כלל הדף הראשון הוא תוכן עניינים. כך גם הוא המצב ב־WWW. תוכן עניינים הוא טוב כאשר מבנה המסמך מתאים לסוג השאלה המעניינת אותנו כרגע, וכאשר התשובה נמצאת במקום אחד בטקסט כך שאינה דורשת הצלבת מידע.

כאשר אי אפשר להסיק מתוכן העניינים היכן המידע הנדרש, או כאשר יש להפיק ידע מתוך מספר פיסות מידע במקומות שונים במאגר המידע, יעילות תוכן העניינים היא מוגבלת.

גישה למידע דרך אינדקס וחיפושי מלים

גם רעיון זה נלקח מספרים המודפסים על נייר, וגם הוא נמצא בתוכנת העזרה של Windows. אינדקס הוא טוב, כאשר התשובה קשורה למלה מסויימת, המופיעה מספר קטן יחסית של פעמים בטקסט. כאשר הטקסט ממוחשב, ניתן לעשות יותר מכך: ניתן לחפש מלים דומות למלה שבחרנו, ניתן לחפש מקומות שבהם מופיעות כמה מלים מעניינות בקירבה מסוימת וכו'.

כך, למשל, נוכל אולי לענות על השאלה "האם יש בעל חיים ארסי במשפחת היונקים?" על־ידי בקשה "מצא את המלה 'יונק' קרוב למלה 'אֶרס'. שיטות חיפוש כאלה משתכללות כל הזמן, אבל מכיוון שהן מבוססות על מלים ולא על "הבנה עמוקה" של הטקסט (מחשבים דומים לאותו אדם שנרשם ללימודי משפטים, כי מלים הוא כבר יודע), הן חשופות לטעויות. כך, למשל, עשוית הבקשה לחזור עם משפט לא רלוונטי כמו "בין אויביהם של היונקים נמצאים הנחשים הארסיים", בעוד

★ הכותב, ישראל בנימיני, הוא מנהל פיתוח תוכנה
ממשקי משתמש ומסדי מידע לצורך תמיכה מ

המילים המילי

שמשפט כמו "החדף מפריש רעל" לא יימצא כלל מכיוון שאין הוא כולל את המילים "יונק" או "רעל".

גישה למידע על־ידי קישור (הייפר־טקסט)

הזכרנו כבר מספר פעמים את הבעייה של הצורך בהפקת ידע מתוך מספר פיסות מידע במקומות שונים במאגר המידע. הבעייה היא אירגון מאגר מידע בסדר מסוים אחד: קודם פרק 1, אחריו פרק 2 וכו'. אירגון זה הוא במקרה הטוב ביותר פשרה אופטימלית בין הדרישות המגוונות של מספר קוראים רב.

עבור כל שאלה, עדיף לגשת רק אל פיסות המידע הנדרשות, מסודרות בסדר הנכון. כשהמידע נמצא על נייר, נזדקק לצורך כך למספר עוזרי מחקר צמודים. כאשר המידע נמצא במאגרי מידע ממוחשבים, נוכל להשתמש בהייפר־טקסט.

הייפר־טקסט הגיע בפעם הראשונה לקהל רחב רק עם הופעת תוכנת "Hyper-Card" של חברת "אפל" עבור מחשב המקינטוש. מאז, הופיעו כלי הייפר־טקסט רבים עבור מגוון מערכות הפעלה ומחשבים. משתמשי Microsoft Windows מכירים זאת דרך כלי העזרה (Help) הסטנדרטי. משתמשי הרשת מכירים זאת דרך WWW.

הרעיון ביסודה של שיטת ההייפר־טקסט הוא פשוט ביותר: חלק מהמלים מסומנות בצורה מיוחדת (למשל, בצבע שונה או בקו תחתון). לחיצה על מילה כזו תעביר אותנו למקום אחר בטקסט או במאגר המידע, בו נמצא עוד מידע רלוונטי למלה שבחרנו. הרחבות של שיטה זו כוללות אפשרות להגיע דרך לחיצה כזו למאגרי מידע אחרים, אפילו על מחשבים אחרים (WWW), ואפשרות גם להגיע לציורים, תמונות, אנימציות, הקלטות קול והקלטות וידיאו. כאשר הגענו לציור או תמונה, נוכל גם ללחוץ על איזור מסוים בהם כדי לעבור לדף המפרט יותר על אותו איזור שבו נגענו. שילוב כזה של הייפר־טקסט עם מידע ויזואלי או שמיעתי נוסף זכה לשם היפר־מדיה־שילוב של הייפר־טקסט עם מולטי־מדיה.

ככה זה עובד

איך נחפש מידע בעזרת הייפר־טקסט? נחזור לשאלה "איך מתקנים תקלה במעבורת החלל?". נניח שנראה כי התקלה היא במכ"ם. ניגש בעזרת תוכן העניינים לספר העוסק במכ"ם ובו לפרק על תקלות. נמצא שם רשימה של תקלות שונות. נלחץ על השורה המתארת את התקלה שקרתה, וקישור הייפר־טקסט יקפיץ אותנו לתיאור יותר מפורט של טיפול בתקלה זו.

העצה הראשונה תהיה לבדוק מצב מתג מסויים. נלחץ על שם המתג ונגיע לשרטוט לוח הבקרה, כאשר מיקום מתג זה מודגש בו. אם עצה זו לא עזרה, נראה כי העצה השנייה היא לבדוק את אספקת החשמל למכ"ם. אם נלחץ על שורה זו, נגיע לספר אחר העוסק במערכת החשמל במעבורת וכו'.

התהליך שתיארנו כאן הוא, בעצם, תהליך שבו קראנו את הספרים בסדר האופטימלי לפתרון הבעייה שעמדה בפנינו, והתעלמנו ממיליוני הדפים האחרים. קורא אחר יעבור דרך אותם ספרים ואולי אפילו דרך חלק מהעמודים שאנו ראינו (למשל, שרטוט לוח הבקרה), אבל גם הוא יראה רק מה שנחוץ לו. למעשה, הפך מאגר המידע מאוסף של דפים בעלי סדר מוגדר אחד ויחיד לרשת של דפים שבהם ניתן להגיע מכל דף לדפים אחרים רלוונטיים.

יש גם חסרונות

להייפר־טקסט יש גם חסרונות. קל מאוד לקורא הייפר־טקסט ללכת לאיבוד בדיוק בגלל ביטול הסדר הקבוע מראש: נניח כי הבעייה לא היתה במערכת החשמל במעבורת, וגילינו זאת לאחר שעברנו מספר רב של דפים ושרטוטים. איך נחזור? לפעמים גם קשה לדעת האם מאחורי מלה מודגשת מסתתר מידע רלוונטי לצרכים שלנו. לכן, קוראי הייפר־טקסט עומדים בפני פיתוי גדול ללחוץ על כל קישור שהם רואים, בתקווה למצוא דרכו את התשובה. במצב כזה הבילבול וביזבוז הזמן רק גדלים.

בעייה אחרת בהייפר־טקסט נוגעת לקושי ביצירת מאגרי המידע: הכותב נדרש לא רק לכתוב כל עמוד, אלא גם לקשר אותו לעמודים אחרים. אם כל דף זקוק רק לקישור לעשרה דפים אחרים, ויש רק אלף עמודים, וכל קישור דורש רק דקה, אנו זקוקים לבערך חודש־אדם כדי להפוך את הספר ה"קונוונציונלי" לספר הייפר־טקסט. גם מנגנון הקישור עצמו הוא מוגבל: בשלב יצירת הקישור, נוכל לבחור איזה דף יופיע כאשר נצביע על חלק מסויים בשרטוט המכ"ם. איך נבחר? אם הקורא הוא טכנאי, כדאי להציג לו את הדף העוסק בפירוק והרכבת החלק. אם הקורא הוא מהנדס, כדאי להציג לו את הדף העוסק בתיאור הנדסי של החלק ותפקידו במערכת. אם הקורא הוא מנהל ייצור, כדאי להציג לו את הדף העוסק ביצרן של החלק ובמחיר החלק. בשלב יצירת הקישורים, איננו יודעים מי הקורא. גם כאן הכותב נאלץ לפשר בין דרישות שונות ולפגוע בלפחות חלק מהקוראים.

גישה למידע דרך "הבנה"

הצוות שלי בחברת "אינטליג'נט אלקטרוניקס" עוסק במחקר ופיתוח של פיתרונות לחסרונות ההייפר־טקסט שתוארו כאן. אחד מהפירות הוא מוצר הנקרא OnDoc - On-Line Documentation. מוצר זה מצרף לרעיונות ההייפר־טקסט המקובלים ייצוג של הידע המוכל במאגרי המידע.

בעזרת ייצוג ידע, אפשר לחסוך חלק ניכר מהמאמץ ביצירת הקשרים בין דפים, מכיוון שאפשר להסיק אותם אוטומטית מהקשרים בתוך הידע. הקשרים בתוך הידע הם מטבעם פשוטים ומעטים יותר מהקשרים הנדרשים בין דפים, וכן אפשר לעיתים קרובות לשלוף אותם מטבלאות ורשימות מוכנות. בנוסף לכך, ניתן להשוות את ייצוג הידע לניסוח השאלה ובכך ליצור קישור אופטימלי ייחודי בין דפים עבור כל סוג שאלה. בכך נפתרות הבעיות העיקריות של יצירת הייפר־טקסט ושל התמצאות בהייפר־טקסט.

להבדיל מייצוג המידע בצורה של דפים, הידע ב־OnDoc מיוצג בצורה של מושגים (במעבורת החלל: תת־מערכות, חלקים, סוגי תקלות, סוגי פעולות תחזוקה, סוגי תהליכים וכו') והקשרים ביניהם (למשל: חלק מקושר לתת־המערכת המכילה אותו; תהליך כמו נחיתה מקושר לתת־המערכות המשתתפות בו).

כל מושג מקושר לדפי הטקסט והגראפיקה המתארים אותו לפי סוג הרלוונטיות של הדף למושג. כך, למשל, כאשר נקשר את המושג "מכ"ם" לדף "פירוק והרכבה", נציין כי סוג הקישור הוא "פעולות תחזוקה". נוכל גם לקשר את המכ"ם לדפים אחרים עם סוגי קישור אחרים. כך יוכל הקורא להיות מונחה לפי משמעות הידע, ונוכל להדגיש לו את הקשרים הרלוונטיים למטרותיו באותו רגע.

לסיכום...

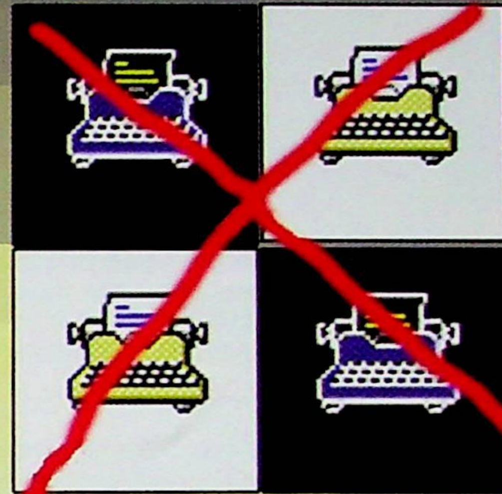
פיתרון שלם יצטרך לכלול אלמנטים מכל הטכניקות שהוצגו כאן, יחד עם בינה מלאכותית לקריאה מעמיקה של טקסט ותימצותו בהתאם לדרישות. כבר עתה ניתן לקוות כי התקדמות הטכנולוגיה תאפשר לנו להתחיל לצמק את הפער שנוצר על־ידי התפוצצות המידע בעשרות השנים האחרונות. ■

ישראל בנימיני

...רת אינטליג'נט אלקטרוניקס. הוא עוסק בשימוש בטכנולוגיות מתקדמות של בינה מלאכותית,
...שבת בתחזוקה, איתור תקלות, והתמצאות בהררי מידע.

רקוויאם

הדפוס והמחשב הם שתי צורות שונות לייצוג מידע. הדפוס פועל באופן מכאני והמחשב באופן אלקטרוני. כיום הם מתלכדים ליחידה אחת. המעבר מתהליך הכתיבה והכנתה לדפוס, לעיבוד התמלילים הממוחשב – משנה גם את תהליך החשיבה



זה לא היה כל־כך מזמן, כאשר עוד לא יכלו לנחש את תפקידם של מעבדי־התמלילים בחיינו ובתעשיית המלים הנכבדת. היום זה ברור. העובדות הבסיסיות מוכרות לכולנו – כמה קל לשנות טקסטים ולתקן אותם, לעמד מחדש ולהעביר קטעים, לתקן טעויות כתיב במחי הקלקה בספר שלם – חיסכון בשעות ארוכות של עבודה שחורה ומעצבנת. לא תמיד זה היה ברור, כשיצא לאור "וורדסטאר", מעבד התמלילים הראשון, הביקורת עליו בעתון Communications of ACM היתה משהו כמו: "אני אישית לא צריך מוצר כזה, המזכירה שלי לא טועה בהדפסה, אבל זה מוצר נפלא לכתבנים מתחילים".

גם ממציאה, גם מקלידה

המונח 'עיבוד תמלילים', או באנגלית WORD PROCESSING, נטבע עוד ב־1964 בחברת IBM, ופרושו ארגון ומאניפולציה של טקסטים באמצעים אלקטרוניים. אלא שמאז המצאתן של מכונות הכתיבה החשמליות אשר התחילו כבר לרמוז לנו את עתיד התמלילים, עבר עוד זמן רב עד לאיכות ומגוון המוצרים בימינו.

בתחילת שנות השמונים היתה פריצת דרך בתחום עיבוד התמלילים, עקב שתי המצאות טכנולוגיות חשובות, אף הכרחיות למוצר מסוג זה. אז המציאו את **המיקרו־פרוססור** שאיפשר ייצור מחשבים ביתיים, ואת ה**דיסקט**, שאיפשר שמירה והעברה של טקסטים מוקלדים במחשב.

ד"ר פקרד, בנו של החצי השני של חברת המחשבים HEWLETT-PACKARD, עסק בלימודי קלאסיקה בהרוורד וראה את הנולד, ביכולתם האדירה של מחשבים לשמש לנו כמוזי תבנית, כלומר למצוא עבורינו מלה כלשהי בטקסטים המשתרעים בכרכים עבי כרס. ומהי עבודתו של קלאסיקן, אם לא זו? ולאחר סיום מחקרו, מה רוצה המדען, אם לא לערוך ולפרסם את מחקרו, ללא התלות בעזרתה של המזכירה?

בכל אופן בתחילת שנות השמונים כבר דובר רבות על השפעתו של מעבד התמלילים על איכות הטקסט הנכתב, מבחינתי ומנסיוני השפעה ברורה, פחות זמן מוקדש להעתקות ותיקונים, יותר זמן לחלקים היצירתיים. ועדיין, כאשר הגעתי בפעם הראשונה עם דיסקט המכיל דו"ח לא קצר, גאה ביעילותי כי רבה (גם ממציאה, גם מקלידה), נתבקשתי להפיק ולהדפיס אותו על גבי נייר, והמזכירה תקתקה אותו מחדש בעצמה לתוך המחשב שלה. לאחר שתיקנתי את השגיאות, שני הדו"חות נראו אותו הדבר.

מעבד המחשבות

מעבד התמלילים ייעל את עבודת הכתיבה, המשרדית והאמנותית גם יחד. אין עוד טיפקס, אין עוד להדפיס עמוד שלם מחדש בגלל טעות של שתי מלים. אך מעבר להתייעלות ולכלכליות, ישנן כמה תוצאות לוואי לשימוש במעבד התמלילים שתמיד מפליאות ומקסימות אותי.

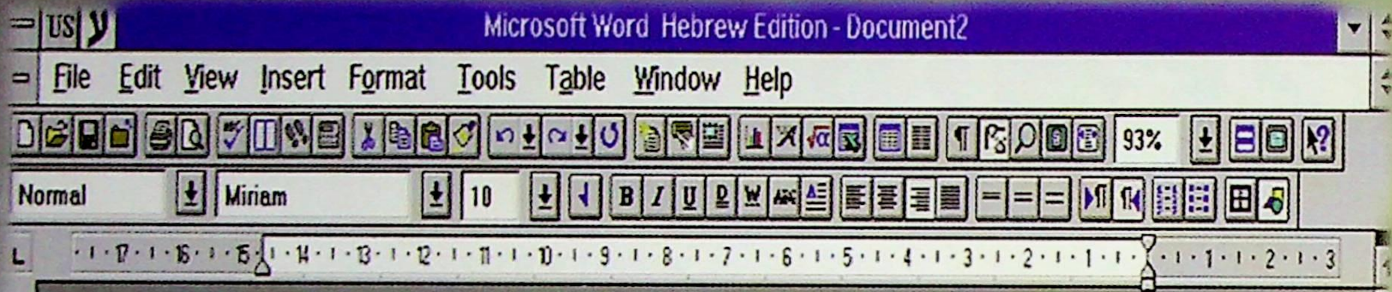
עיבוד תמלילים עוזר **לזרם המחשבה**. העין רואה מיידית את המחשבה המנוסחת במלים, ומאוחר יותר אנו מתפנים לעשות סדר בזרם הזה, לעצב, לעמד, למחוק ולשנות את המחשבה המקורית. נוצרת לולאה מעניינת בין העין הפנימית (המוח) והעין הפיזית, דרך המחשב. מעבד התמלילים שינה לא רק את תהליכי הכתיבה, אלא גם את תהליך החשיבה שלנו.

ולדבר אחר שקורה לנו עם מעבד התמלילים. **המשחקיות**. האותיות רצות על המסך, מצטרפות למלים כמו רכבת הולכת ומתארכת, נחש עקלקל וחמקמק. הן קופצות, הן מרקדות, מלוות בקצב התקתוק. עוד לפני המשחק בפונטים, עוד לפני עימוד ועיצוב הדף, עצם ההקלדה יש בה קצב ומשחק.

תופעה זו גררה אחריה תופעה נוספת, האבחנה **באסתטיקה של הדף** ושימת הלב לעיצובו, תוך כדי הכתיבה. אנשים שמעולם לא חלמו לצייר או להיות גראפיקאים, מוצאים עצמם עוסקים בשאלות של אסתטיקה, משנים מלה פה ושם, לפעמים אפילו משמעות של משפט מסויים, ורק לשם הויזואליה.

תופעה זו תפסה תאוצה מוגברת בשנות התשעים. עדיין רב השימוש הנעשה במעבדים הפופולאריים כמו איינשטיין וקיו–טקסט, אך מאז היות מעבדי התמלילים גראפיים וחלונאיים, אפשרויות המשחק הן אינסופיות כמעט, שם מתלכדות דרכיהן של הכתיבה ושל ההוצאה לאור. ■

למכונת הכתיבה



"וורד 6", מעבד התמלילים המשופר של "מייקרוסופט" הוא מעבד מדהים. הוא הופך כל אחד מאיתנו למומחה בהוצאה לאור, וכל עבודת בית־ספר לספר דוקטורט ערוך היטב. כולם אומרים: זוהי תוכנה יותר חכמה מהבנאדם! יש לו רק שני חסרונות: אחד – הוא עולה כ־1000 שקל. והשני – סביר להניח שכשתגמרו לקרוא את חוברת ההוראות, ייצא לשוק כבר "וורד 11"... ומצד שני, מי צריך ספר הדרכה כשהתוכנה כה ידידותית?

במועצת גדולי־התוכנה התנהל דיון סוער. כל חברי הוועדה ישבו וחשבו איזו תוכנה חדשה לייצר ואיך, להביא לביל גייטס עוד איזה מיליארד או שניים כדי שיוכל לקנות ממטרות חדשות לגינה. לפתע, קם היועץ הקשיש וצעק...

יועץ קשיש: "ביל, בוא נעשה חידוש ל'וורד 2' המכוער שלנו!"
ביל גייטס: "וואללה, אתה ממש גאון, אחי."
יועץ קשיש: "עכשיו אתה יכול להעלות לי את המשכורת?"
ביל: "כשייצא 'חלונות 95'."
יועץ קשיש: "לאאאאאא..."

וכך, אולי, קמה לעולם תוכנת מעבד התמלילים מהמשוכללות בעולם. 'מייקרוסופט' לא סתם השקיעו מיליונים בייצור תוכנה. הם דאגו שיהיו לה בערך 15,000 אופציות, ואם בן־אדם נורמלי מתחיל לקרוא את הספר המצורף, כשהוא יסיים יוכרז כבר "וורד 11 עם "וורד 6". בעזרת ה"וורד" ניתן לייצר לא רק מכתב לדודה מרים ששבה אחרי תקופה ארוכה ממרוקו, אלא ממש לייצר ספר שלם.

גם לאנשים בעלי יד אחת

התוכנה תומכת גם בסטנדרט ה־OLE2, שהוא סטנדרט של שילוב יישומים. כלומר, ניתן לשלב חלק מגיליון אלקטרוני בתוך מסמך מעבד־התמלילים, וכמו כן ניתן לשלב סאונד, סרטים ועוד...

בין האופציות המיוחדות של התוכנה ניתן למצוא תיקון שגיאות, טבלאות, הדפסת מעטפות, עזרה בעבודה לאנשים בעלי יד אחת (את ההחלטה לשימוש באופצייה זו קבע ביל גייטס לאחר שיחה עם ידידו הקרוב **קפטן הוק**) ועוד ועוד...

הבעייה העיקרית של התוכנה היא המחיר שלה. לא כל ילד שרוצה לכתוב מכתב התנצלות לשכן על כך שצייר גרפיטי על מכוניתו, יכול להרשות לעצמו לקנות את ה"וורד 6", שמחירה בסביבות ה־1000 ש"ח.

לסיום – מעבד התמלילים "וורד 6" הוא מעבד התמלילים הטוב ביותר שפגשתי עד כה במשך חיי הקצרים, רק צריך ללמוד לעבוד איתו, כי אחרת מאבדים כל כיוון. ■

סקירה של מאפייני WORD 6

גירסה זו היא תוכנית לעיבוד תמלילים העונה לדרישות של מגוון משתמשים מענפי תעשייה ומקצועות שונים. היא תומכת במאפיינים בסיסיים כמו קו תחתון, הדגשה, בדיקה ותיקון שגיאות, העתקת קטעים וכדומה. אך מעבר לכך היא תומכת במאפיינים מתקדמים יותר כמו:

- ★ יצירה, עריכה והוצאה לאור של מסמכים, כולל שילוב תמונה וטבלאות וסגירת קובצי פוסטסקריפט לסדר. דפים מרשימים במיוחד אפשר ליצור בעזרת ה־WIZARDS.
- ★ ביצוע אוטומטי בעזרת פקודות מאקרו וטקסט אוטומטי (מה שהיה נקרא "מילון מונחים).
- ★ מה שרואים על המסך הוא מה שיודפס (אותם פונטים, אותם גדלים).
- ★ הגדרה לסגנונות פיסקה שונים באותו מסמך (למשל, מסמכי תבנית שומרים פורמטים לדוחות קבועים).
- ★ שיתוף מסמכים ברשת, וגם אמצעי הרשאות למי מותר לקרוא ולמי מותר לשנות.
- ★ אפשרות להוסיף הערות קוליות.
- ★ יצירת תוכן עניינים ואינדקס, ומנגנון הערות אישיות.
- ★ יצירת טפסים, טבלאות, גבולות וצלליות.
- ★ המרה מפורמטים שונים של מעבדי תמלילים אחרים.
- ★ גישה לתוכנות שימושיות אחרות, כמו אקסל לדף עבודה אלקטרוני.

סקירת ספרים על וורד־6

● הוצאת **באג** פרסמה את "האלף בית של WORD 6 ל־WINDOWS. ספר למתחילים. מדוע כתוב על הכריכה שזהו ספר לקריאה שוטפת? הרי זה מניואל, ספר הדרכה, עם הנחיות ומסכי הסבר. ספר פשוט ומלא המחשות.

● הוצאת **באג** פרסמה את WORD לילדים. בגלל הפורמט עלה בדעתי שהם נתקנאו בספר היפהפה של פוקוס על "חלונות" לילדים. הבעייה היא שוורד לילדים איננו מותאם כלל לילדים, מעבר לעובדה שהוא מודפס באותיות יותר גדולות. וזה קצת מעליב, וגם מיותר, ביחוד כשיש ספר בהיר וטוב מספיק למתחילים, כפי שנזכר לעי"ל.

● הוצאת **הוד־עמי** הוציאה את WORD 6 – צעד־אחר־צעד, למתחילים וגם למתקדמים. הרבה מסכים, הרבה הסברים, אך מעבר לכל – יחס רציני לתוכנה ולקורא הספר. גם התחילים אינם נחשבים בו

נאורה

ניר רפואה

SOFTWARE TOYS FOR KIDS

SIM TOWN

סימסיטי לילדים - כל ילד, ראש עיר

תעצרו את העיר!

לפני כמה שנים, כשאנשי חברת MAXIS הציעו לנו בפעם הראשונה להיות ראשי עיר במשחק SimCity, לא הבִנו ממש מה הם רוצים. סימולציה של עיר? מי צריך בכלל דבר כזה?... כמה שנים מאוחר יותר, כשהגירסה החדשה של המשחק - SimCity 2000 - שוגרה לחלל האוויר, כבר לא היו לאף אחד שום ספקות. הצלחה מסחררת. מאות אלפי אנשים ברחבי העולם התמכרו לתענוג הזה - ניהול עיר מודרנית בעזרת המחשב. האגדה מספרת שאפילו מנכ"ל החברה המיבאת, **מחשבת**, שועל משחקים ותיק ומנוסה, הובהל בוקר בהיר אחד לבית החולים לאחר שבמשך לילה שלם לא יכול היה להרפות מהעכבר ולתת ל"עיר" שלו מנוחה. עכשיו, זמן קצר אחרי שההיסטוריה סביב SimCity 2000 נגמרה, מביאה לנו חברת MAXIS את הגירסה ה"ילדותית" שלה - SimTown. המשחק מיועד לבני 8 עד 12, ומאפשר להם להתנסות בחוויה טיפה פחות ברוטאלית ומלחיצה - ניהול עיירה כפרית ושלווה. כדי להתאים את משחק הסימולציה לגיל השחקנים, הוכנסו בו כמה שינויים מהותיים: בזמן שבמשחק המקורי הציעו לנו לבנות את העיר מחדש, ב־SimTown מציבים בפני השחקן אתגר - לפתור בעיה רצינית בעיר קיימת. למשל, עיר מושלמת, עם תשתית מים גרועה, או עיר מודרנית ומפותחת, אבל בלי טיפת ירוק... על השחקן למצוא את כל הגורמים שעשויים להשפיע על הבעיה של העיר שלו, ולפתור אותה במהירות האפשרית.



אחרי "סים־סיטי" ו"סים סיטי 2000" מגיע אל מסכינו "סים טאון", וקודם כל למקינטוש. הפעם אתם אחראים על עיירה קטנה. פחות מסובך, אבל מדובר בהברקה

כמו לשחק בברביות...

מימד נוסף שהוכנס למשחק, הוא המימד האנושי. בעיירה קטנה אין המון סואן ואקראי, אלא הרבה אנשים פרטיים, עם תכונות משלהם. בעזרת עורך (Editor) חביב, אפשר להמציא דמויות חדשות, להלביש אותן, להחליט מי הן ולאן הן הולכות. בקיצור, כמעט כמו לשחק בברביות... הקצב גם הוא גורם משמעותי. טיפה נוח יותר, אין לאן למהר, ושום טעות אינה בלתי ניתנת לתיקון. אפילו אסונות הטבע, כמו רעידות אדמה או שטפונות, נראים כעת הרבה יותר ידידותיים. אני למשל, נער מבוגר שבהחלט אינו עונה על הגדרת הגיל של המשחק, מצאתי אותו הרבה יותר נוח מהגירסה המבוגרת שלו (וגם "נתקעתי" איתו במשך כשבוע, מה שהביא באופן טבעי לאיחור בהגשת הכתבה). ילדים שאינם שולטים היטב באנגלית יצטרכו עזרה ממבוגר, מפני שבלי ההכוונה של המשחק, די קשה להגיע לתוצאות. אבל בסופו של דבר, נראה לי שאין אף אדם, בכל גיל, וללא הבדלי דת גזע ומין, שלא יתאהב במשחק הזה מיד. המשחק קיים כרגע רק בגירסת מקינטוש, והוא מופץ על CD-Rom, כשמצורפות אליו גירסאות הדגמה של תוכנות ולומדות נוספות של MAXIS. לסיכום העניין - הברקה. חברת MAXIS ממשיכה להפתיע אותנו, וזה נהדר, אבל הסאונד - ובהחלט לא צריך לזלזל בו, נוראי. מוזיקה קירקסית משעממת ומחרישת אוזניים מלווה אותך כל המשחק, ובלי שום אפשרות לוותר עליה, מה שהופך את חווית המשחק למעצבנת משהו. הגיע הזמן שמישהו יבין שסאונד צריך להיות עשוי בטעם טוב, כדי שיהיה מרשים... ■



הערה: אותו מנכ"ל "מכור" של חברת "מחשבת", הצטרף עתה לשועלים האמיתיים, והרי הוא משתף פעולה עם חברת "מקסיס" ושוקד על פיתוח גירסאות חדשות לכל ה"סימים".

גם כן קוניץ...

...ירה קצרה ות[illegible] של כר

תוכנות המלל שאתם ממש [illegible]...

מארק פילגרים, והחברים שלו, שידועים גם כ־MerriMac SoftWare group, אוהבים לשחק עם מלים. את השיירוורים שלהם הם כותבים למקינטוש, בעיקר בגלל התמיכה המובנית בטקסט שמסופקת עם מערכת ההפעלה, ובגלל אהבתם למכשיר. שימושי זה לא. שלושת השיירוורי שאותם בחרתי להציג, הם ממש מה שאתם לא צריכים: בזבוז זמן טוטאלי, הומור מעט אוילי (או לפחות: מוזר) וחוסר שימושיות, מלווים בכתיבה מקצועית ועיצוב סגפני למדי. גבירותי ורבותי, הרשו לי להציג את Dialectic, MooMooEncode וKant Generator PRO.

MooMooEncode: הדבילי מכולם, וכנראה גם הפחות פופולארי. למעשה, אין שום הוכחה שהוא אכן עובד. העזר המבריק הזה לוקח כל קובץ טקסט באנגלית, ומסב אותו לשפת הפרות. התוצאה, כמתבקש, לא מובנת, אם כי משעשעת בפעמים הראשונות. אוסף (ספק מקרי, ספק מתוכנן) של געיות ונחירות טקסטואליות, ערוכות יפה, ושמורות כקובץ מלל. הפראפראזה על UUEncode, העזר להמרת קבצים בינאריים לטקסטואליים (עזר מוכר מאוד, לכל חובב אינטרנט), אינה מקרית – ממשק המשתמש שעיצב פילגרים, מציג חיקוי מדויק של ממשק המשתמש המינימלי של העזר המקורי, דבר שיכול לגרום לכל חובבן להתבלבל, ולספק לחבריו קולות מן האחו, במקום קבצים בינאריים מקודדים...

Dialectic: האהוב עלי מהשלושה, ולו רק בגלל שלא פעם ולא פעמיים מצאתי בו שימוש בעת מיון תוכנות שרוור אחרות שנקרו בדרכי. Dialectic, הוא הגירסה האנושית יותר של MooMooEncode. בעזרתו, ניתן להפוך כל קובץ טקסט, כתוב באנגלית פשוטה ותקנית, לחגיגה של מבטאים ואקצסנטים. העיקרון הוא פשוט : אתה פותח קובץ טקסט, ובוחר באיזה דיאלקט להשתמש. המחשב בוחר את טבלת ההמרה המתאימה, והופך כל אות, מלה, משפט וסימן פיסוק, לתואם את הדיאלקט. כך למשל, ניתן להכניס את המשפט – Language is a virus from another world, לתוך מעבד הדיאלקטים, ולקבל תוצאות מעניינות :
הטבח האירופאי, אולי המודול המוצלח ביותר – יבטא זאת כך: Lungooege-a is a furoos frum unuzeer vurld. לעומתו, Duff, הזכור לנו לטובה מהסרטים המצוירים של מרי מלודיס, יגיד : Wanguage is a viwus fwom anodew wowwd. מודול שונה במקצת הוא המודול WaREZ – כתיבה קולית בסגנון הרשת. משפט בסגנון הזה תוכלו ודאי למצוא בכל BBS שמכבד את עצמו על הרשת : LANGUAGE 15 A V1RU5 FR0M AN0THER W0RLD!!. ולבסוף, רק כדי להוכיח לנו שDialectic יכול להיות גם שימושי, מוסיף המחבר גם צופן, רוט 13, ז"א אות–מחליפה–אות. נראה אם תצליחו לפענח את זה : Ynathntr vf n ivehf sebz nabgure jbeyq. הרבה יתרונות אין לשרוור הזה, אבל אם תנסו להקפיד ולפתוח איתו, ורק איתו, כל קובץ readme שמגיע עם אחד השיירוורים שהורדתם, מצפות לכם דקות ספורות של הנאה.

Kant Generator PRO: מחולל הפילוסופיה, הוא כנראה העזר היחיד מבין השלושה, שיכול להתגאות במעט יותר – קונספט מעניין, ואף עבודת מחקר נאה. בעזרת Kant Generator אמור כל אחד להיות מסוגל לייצר עמודים על עמודים של התפלספות חוכמולוגית, נטולת כל משמעות. בעזרת התפריטים של התוכנה, אפשר לייצר פסקא, משפט, מאמר שלם, או רק נקודת התיחסות ספציפית, מסוגננת לפי רוח הכתיבה של אחד הפילוסופים הגדולים כקאנט או אריסטו. אלגוריתמים יפים של טיפול בשפה, עומדים בראש התוכנה, והם אלו שדואגים שלמרות שכל אחת מהפסקאות שתייצר, חסרות כל פשר, הן יחוברו ביניהן, כך שיראו וירגישו כאילו היו מאמר רציני ומנוסח היטב של אחד הגדולים. בתור בונוס, ניתן לייצר גם מכתבי תודה משעשעים, ואיחולים חולים לחגים. מקסים, פשוט מקסים.

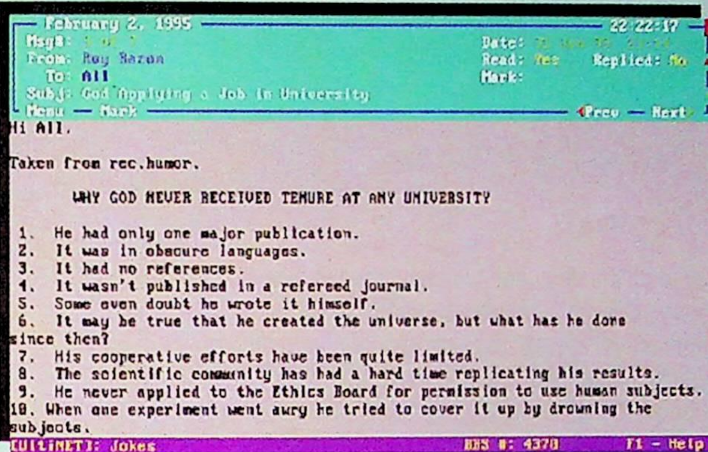
נו טוף, אז אולי אף אחד מהשיירוורים האלה לא ממש שימושי, אבל אין ספק שבתחום המלה, המשפט והטקסט בכלל, הם מהנהדרים שיש... ■

כתב ועיצב: תום ברגר

כאן מארק פילגרים [illegible] להשיג ברשת ? f8dy.netaxs.com.

דוור אחר

כל הדרכים לשלוח מכתב בלי נייר, בלי בול ובלי ליקוקי מעטפות



דואר אלקטרוני הוא מנגנון למשלוח הודעות בין משתמשי מחשב. ההודעות מוקשות במקלדת או נלקחות מקובץ שהוכן מראש בדיסק. השולח מתבקש לציין את נושא המכתב ואת כתובת הנמען, המורכבת משמו, ומשם המחשב בו הוא עובד. הודעה נשלחת לנמען כאשר מתקבל דבר דואר עבורו, והוא יכול "לפתוח את תיבת הדואר" בכל זמן לפי בחירתו, ולאחר הקריאה – לשמור, לענות או לבטל.

מה קורה ב־בי.בי.אסים

מספר בי.בי.אסים יכולים להיות באותה רשת דואר, ואז הודעה שנכתבה ב־BBS מרשת מסוימת, תעבור לשאר ה־בי.בי.אסים שמחוברים לאותה הרשת. הדואר האלקטרוני מחולק לאזורים, כאשר בכל אזור ישנן מודעות בנושא מסוים. האזורים רבים ומגוונים. לאו דווקא קשור למחשב?, ודאי תוכלו לסגור פה עיסקה...).

כמו כן, בדואר האלקטרוני ניתן להתכתב עם חברים לעט (או אולי בעצם למקלדת...). אין צורך לקנות מעטפה ובול. אין צורך לחכות זמן ארוך לתשובה. פשוט כותבים את ההודעה בעורך־הטקסט האהוב, ומחכים יום יומיים עד שתגיע לשולח.

כל הרשתות

בישראל רשתות הדואר החופשיות (כלומר – שאין צורך בתשלום כדי להשתמש בהן) העיקריות הן:

UltiNet ו־GoldenGroup: שתיהן רשתות מקומיות שאינן "מיוצאות" לחו"ל, אף על פי שב־UltiNet ישנו איזור התכתבות בינלאומי (אוסטריה – ישראל).

FidoNet: דואר בינלאומי ש"מיובא" לארץ. כמות הדואר שנכתבת ברשת זו היא עצומה.

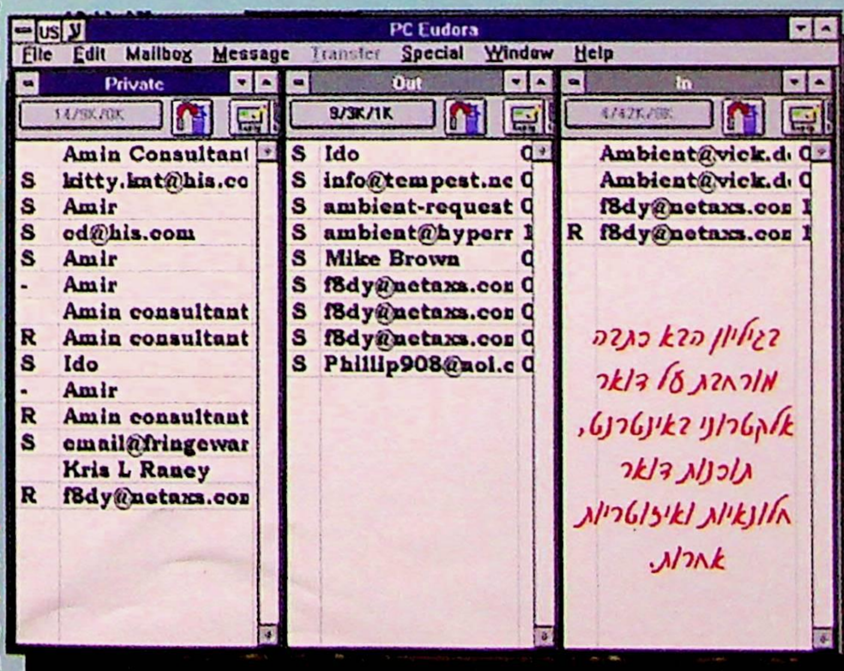
AquiNet: גם היא רשת דואר בינלאומית, אשר מעבירה דואר בין הולנד לישראל.

UseNet: רשת זו היא רשת הדואר של InterNet, אולם הדואר בה מיובא גם ל־בי.בי.אסים שלא נמצאים ב־InterNet.

כל הדואר ברשתות אלו הוא ציבורי (אקומייל), כלומר גם מכתבים שמיועדים לך, ניתנים לקריאה על־ידי אנשים אחרים, ולהפך – אתה יכול לקרוא דואר שמיועד לאנשים אחרים. למרות זאת, ניתן לשלוח מודעות פרטיות ברשתות אלו שיגיעו לנמען בלבד (נטמייל), אולם השימוש בהן הוא קטן יותר. ישנן שתי דרכים עיקריות להשתמש בדואר:

1. און־ליין – כלומר, לכתוב ולקרוא דואר בזמן ההתחברות ל־BBS. שיטה זו אינה מומלצת למי שמתכוון לעשות שימוש קבוע בדואר, משתי סיבות: אחת, קריאה וכתיבת דואר דורשות לעיתים הרבה זמן, וביזבוז זמן הגישה ל־BBS כדי לקרוא/לכתוב דואר הוא מיותר, כל שכן ביזבוז הכסף לשיחות הטלפון הארוכות. והשנייה – קריאה וכתיבת דואר און־ליין פשוט לא נעשות בצורה נוחה.

2. אוף־ליין – כלומר, לקחת את הדואר מה־BBS בצורת קובץ, ולאחר מכן לקרוא אותו בנוחות. כדי לקרוא דואר אוף־ליין צריכים תוכנת Offline Mail Reader שה־BBS ממנו אתם לוקחים את הדואר תומך בה. תוכנה הנפוצה ביותר לקריאת דואר אופ־ליין היא BlueWave (אשר פועלת בעקרון תחת DOS שמשום מה אנשים נוטים להספיד אותו בטרם עת...). את התוכנה ניתן להשיג די בקלות ברוב הבי.בי.אסים שנושאים דואר אלקטרוני ציבורי. התקנת התוכנה היא פשוטה ביותר, כמו השימוש בה.



לסיכום – למי שיש מודם – כדאי לו לחקור את עניין הדואר האלקטרוני יותר לעומק. בי.בי.אסים לא משמשים רק להעברת קבצים. כדאי לנסות.

מושגים בדואר האלקטרוני:

- Message – הודעה או מכתב.
- Folder – אזור הודעות מסוים.
- EchoMail – דואר ציבורי, שכולם יכולים לקרוא אותו.
- NetMail – דואר פרטי, רק הנמען יכול לקרוא אותו.
- Offline mail – דואר שלא נכתב בזמן ההתחברות ל־BBS.
- Node Number – כתובת של BBS ברשת דואר מסוימת (יתכנו יותר מכתובת אחת – אם המערכת נמצאת ביותר מרשת דואר אחד).
- Tagline/Cookie – שורה, המקבילה ל"עוגיית מזל", ונכתבת בסוף מודעה.
- Mail Point – מערכת דואר בעלת כתובת, כמו BBS, אולם רק אדם אחד כותב ממנה.
- Moderator – אדם שתפקידו לפקח על אזור דואר מסוים (כדי שיכתבו בו הודעות שמתאימות לנושא האזור). בסמכותו לאסור על משתמש להשתמש באזור

השפה בה אנו מתכתבים בדואר האלקטרוני איננה שפה מדוברת (עם הישירות ואוסר המאווירות), גם לא שפה כתובה (עם היופי והערכיות הקלאסיים שלה), אלא יצור כלאיים, סוג חדש של הידברות. פיוט מוגבה של השפה הכתובה מעורבב בסלנג יומיומי, ביחד עם מיידיות – ונוצר לו איזה ניב בסגנון חדש, ישיר וספונטני אף יותר. נאורת

שי כהן

תקשורת בקווים סהירים

מי שמדבר על "אוטוסטראדת המידע", מתכוון לתקשורת בקווים אופטיים מאוד מהירים. אנחנו יודעים שאפשר לנסוע באוטוסטראדה הזאת גם בקווי טלפון רגילים, אבל לטובת הכלל, רשת ISDN מתפתחת ומסתעפת בכל רחבי העולם, בקצב מהיר






מדובר בקווים עם ביצועי רשת של 64 קב"ש (קילו ביט לשנייה), מהירות הגבוהה ביותר מ־340% מתקשורת טלפונית רגילה. מדובר על שיטת מיתוג חדשנית, פיתרון המשלב איכות תקשורת, עם גישה קלה ומיידית, ובכל מקרה – פיתרון חסכוני בחישובים של יחסי עלות־תועלת.

עשרות מדינות כבר השתלבו ברשת, חברות ומוסדות רבים מכל תחומי הפעילות, מנצלים את היתרונות הגלומים בתקשורת החדה והמהירה של ISDN. מנויי הרשתות הממותגות בארה"ב – SDI של AT&T או I64 של MCI, מדברים עם מנויי ISDN ברשתות אירופאיות (אנגליה והולנד מובילות), ובקרוב עם המזרח הרחוק ומזרח אירופה. המישק לרשת ISDN של בזק, פותח בפנינו, תושבי מדינת ישראל, את הדרך להתחבר גם כן.

מהם היישומים המנצלים את יתרונות מהירות הקו?

- שיחות אודיו באיכות צליל מושלמת.
- העברות פקס במהירות מדהימה.
- העברת קבצים מהירה ביותר (למשל, שירותי סדר דפוס).
- משלוח טפסים אלקטרוניים – EDI.
- קשר ישיר למאגרי מידע (ספקי אינטרנט למיניהם).
- ועידות חוזי – VIDEOCONFERENCING – קשר חי ומוחשי.
- יצירת שיחות וידיאו במחשבים אישיים – .DESKTOP CONF.

היתרון העיקרי של ISDN, אינו מהירותו, אלא הסטנדרט שהוא מביא עימו, המאפשר לכל היישומים הללו לעבוד במקביל, ובמיתוג אוטומטי ביניהם. כאשר טכנולוגיות אחרות דורשות מספר ערוצי תקשורת יעודיים ונפרדים, רשת ISDN מאחדת את כל סוגי התקשורת ומאפשרת העברה סימולטנית על אותו הקו. לדוגמא, אם כיום, כשמצלצל הטלפון, אני צריכה להחליט אם להרים את השפופרת, לתת לפקס לענות, או אולי למודם, הרי שב־ISDN אני יכולה לנהל שיחה עם מישהו ובמקביל להעביר לו פקס או וידיאו, המכשירים יתחלקו ביניהם בקו באופן שקוף.

גיבוי לרשתות נתונים

מרכזי מחשב גדולים (כמו בנקים או חברות תעופה) מחוברים למרכזים אחרים בקווי נל"ן (נקודה לנקודה) בקצבים גבוהים. פעמים רבות, כאשר יש תקלה באחד הקוים, נגרמים למערכת נזקים כספיים כבדים. בעבר נהגו להשתמש בקוים נוספים לשם גיבוי ולשלם עליהם תעריף חודשי כבד. כיום, יכול מרכז כזה לגבות כמות גדולה של קוים למקומות שונים ע"י קו ISDN אחד שיוכל להחליף כל אחד מהם ולהתקשר בחיוג ישיר לאתר איתו אבד הקשר.

איזה ציוד נדרש כדי להתחבר לשיחת־ועידת־וידיאו?

- מבוא ISDN (BRA), אחד או יותר.
- מתאם לרשת ISDN – TERMINAL ADAPTOR.
- מתאם לחיבור ציוד הקרנה וקליטה – CODEC.
- ציוד לועידת חוזי (מוניטורים, מצלמות, מיקרופונים...)
- למחשב אישי דרוש כרטיס מתאים וחיבור לקו ISDN.

בזק עורכת מבצע היכרות, בו החיבור עצמו הוא ללא תשלום וכך גם ציוד הקצה – מכשיר טלפון ומישק ISDN בהשאלה. שימוש שוטף לתקשורת מקומית – על־פי יחידות מניה רגילות, שימוש שוטף לתקשורת בינלאומית – שישה ש"ח לדקה.

הסתייגויות

עדיין, למרות ההבטחות הרבות, תשתית התחברות לרשת ISDN בארץ איננה מפותחת דיה ואיננה פרושה בכל רחבי הארץ. כנראה שאין ברירה, כאשר נזקקים לתשתית חדשה במדינה שעדיין לא החליפה את כל מרכזיות הטלפון לדיגיטליות, ועדיין לא התגברה על עיכובים בהתקנות רגילות באיזורים מסויימים בארץ. ■

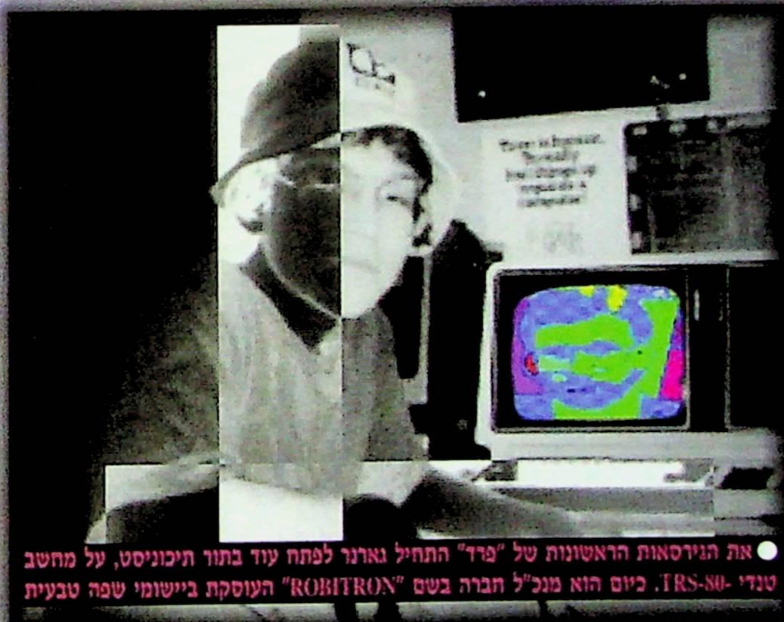
אירנה ברג

אין עם מי לדבר
שפה טבעית

חנה אפתה עוגה, אמא נישקה אותה. חנה אפתה עוגה, אמא אכלה אותה. לנו ברור שבמקרה הראשון המלה "אותה" מתייחסת לחנה, במקרה השני לעוגה. עבור מערכת ממוחשבת, לעומת זאת, הבחנה כזו היא הישג מכובד

בניגוד ל"שפות מחשב" שמוגדרות בצורה כל־כך מדוייקת שאפילו מחשב מסוגל להבין אותן, שפות "טבעיות" (כמו אנגלית ועברית), נתונות לפרשנות ותלויות בהקשר ורקע תרבותי (לדוגמא, המילה "עיגולדים" שקיבלה משמעות חדשה בזמן האחרון, ותחשבו על זה). זה, אגב, מקור פרנסתם של עורכי דין.

עוד רחוק היום בו נפטפט בחופשיות עם "מחשב הבית" ונגיד לו ש"אם מתקשר מישהו מהעבודה, אני לא בבית", אבל התחום הזה כבר אינו בחיתוליו. בשנות השמונים הושקעו משאבים רבים בפיתוח ממשקי "שפה טבעית" ליישומים שונים. לרוב היה מדובר בשפות שאילתות לבסיסי נתונים, אבל היתה גם חברת משחקים בשם "אינפוקום" שהוציאה סידרת משחקי הרפתקאות מבוססות על מלל בלבד (הזקנים שביניכם זוכרים בודאי את "מדריך הטרמפיסט לגלאקסיה" שלהם).



● את הגירסאות הראשונות של "פרד" התחיל גארנר לפתח עוד בתור תיכוניסט, על מחשב טנדי TRS-80-. כיום הוא מנכ"ל חברה בשם "ROBITRON" העוסקת ביישומי שפה טבעית

מבחן טיורינג

אבל איכשהו, עם התפשטות הממשקים הגראפיים, קשה היה לשכנע משתמשים שיש משהו ידידותי בתיקתוק משפטים ארוכים על גבי מקלדת. כיום מופנים רוב המאמצים בתחום השפה הטבעית לחיפושים וסיווגים חכמים במאגרי מלל גדולים. כלים כאלו יעזרו להתמודד עם כמויות המידע העצומות בהן "מופצצות" רשתות התקשורת ולאתר מידע רלוונטי.

למרות שהרעיון של "שפה טבעית" כממשק משתמש ליישומים "רציניים" יצא מהאופנה, קיים פן אחר, רומנטי יותר, של התחום שימשיך כנראה להלהיב חוקרים ומשתמשים "משוגעים לדבר" עוד במשך זמן רב. מדובר ב"מבחן טיורינג" המיתולוגי: המתמטיקאי והפילוסוף הבריטי אלן טיורינג ניסח פעם מבחן בעזרתו ניתן יהיה להחליט אם מכונה "הגיעה לתבונה" – כאשר אדם שיתכתב עם המכונה לא יוכל להחליט אם מדובר במערכת אוטומטית או בתקשורת עם אדם אחר.

כיום ברור שיעבור זמן רב עד שנראה מערכת שמסוגלת לעבור את המבחן (או לפחות לקבל "מספיק בקושי"). בכל אופן, במשך התקופה בה ניסו "לרמות" אנשים בעזרת תוכנה שמתחזה לאדם, התפתח מין סוג של "אומנות מבחני טיורינג", שהוא שילוב של טכניקות תיכנות ובחירה "תחמנית" של אופי ה"טיפוס" אותו צריכה המערכת לשחק. אֵם כל המערכות האלו היא "אֵלִיזָה הפסיכולוגית" שפותחה כבר בשנות השישים. היא פשוט היתה מקשיבה לדברי המשתמש ומעודדת אותו במשפטים סתמיים כמו "מעניין מאד, ספר לי על זה...". אנשים רבים הולכו שולל על ידי ה"פסיכולוגית" איתה נאלצו להתכתב בעזרת מכונת טלפרינטר רעשנית, ואפילו העדיפו אותה על מטפל בשר ודם.

מתחזה לספוק

לאליזה היה קל לרמות אנשים שלא הבדילו אז בין מחשב ומאיץ חלקיקים (מחירם היה דומה). דור ה־X כבר קשה יותר לעבוד, אך יש כאלה שממשיכים לנסות. מדי שנה מתקיימת באוניברסיטת קליפורניה תחרות "פרס לובנר" בה מנסות תוכנות להתחזות לבני אדם בפני סטודנטים. במקום השלישי השנה (אחרי תוכנה שאוהבת לדבר על סקס ותוכנה שמתמחה ברכילות על או.ג'יי.סימפסון) זכתה מערכת שמנסה לחכות את אוהדי סטר־טרק. היא פותחה בעזרת "מחולל אישיות" בשם "פרד־13" שנכתב ע"י רובי גארנר – שועל שפה טבעית בתיק.

גירסה מצומצמת של אותו "פרד", מופצת בצורה חופשית ברשת ונמצאת גם בזומביט־און־ליין. ■

נמרוד קרת

אלן טיורינג גם פיצח את צופן ה"אניגמה" הנאצי (אחרי הפולנים), התאבד (כי גילו שהוא הומו וירדו לחייו) והיה מאבד על חייו ללא כוכר את השם. אולי "אניגמה" עם עודד דגאולי דגנקיב הראשי - שפה היא השג מכובד דבריו המתמטיקאי (את טיורינג לא שואל אף אחד).

שוטרים

קווין מיטניק, האקר אגדי, לא הצליח להפסיק. למרות שעמד נגדו צו מאסר על תנאי, הוא חזר לזירה, הפעם בגדול, ונתפס. אני טוענת שהוא חיפש את זה



mitnik

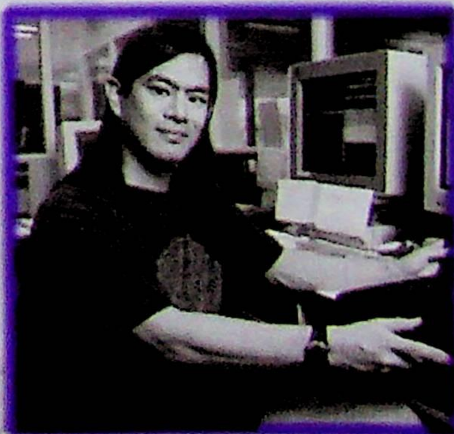
ההאקר והאגדה: למזמז את אמא "בל"

אין כמעט ספר העוסק בפשעי מחשב שלא יזכיר את האובססיביות של קווין וצרכיו הבלתי מרוסנים לחטט ולחדור לכל מערכת אלקטרונית ו/או טלפונית, ככל שתהיה מוגנת יותר – תיהפך לאטרקטיבית ומזינה את שגיונותיו. העובדה שהצליחו להרשיעו מספר פעמים, עוד לפני שחוקת ארצות־הברית הותאמה לטפל בפריצות למחשבים, גרמה לכולם, פושעים ועורכי־דין כאחד, ללמוד ולתעד את קורותיו כתקדים להתמודדות המשפטית בעידן המחשבים.

בארץ פגשתי את בן־דודו שהוסיף לי פרטים משפחתיים ופיקנטים. מדובר בנער יהודי שמנמן, שגדל בקליפורניה תחת חינוך לא קפדני. שנות השבעים הולידו את הטלפוניה הממוחשבת, וכמו קפטיין קראנץ' ופריקים אחרים, הוא למד איך לבלף את חברות הטלפון האמריקאיות, להאזין לשיחות של אחרים, לבטל לעצמם חשבונות טלפון, לעקוף את הלופים של חברות בל. הם בנו את הקופסאות הכחולות שהיו לאימת חברות הטלפונים, ביצרן סיגנלים שחיקו את המרכזיות המקוריות ובלבלו אותן. היו שכינו אותם בשם חבורת MF, קיצור ל־MOTHER FUCKERS, רוצה לומר הם מזמזו את חברת הטלפונים, הישות שנקראה בפיהם MA-BELL.

בתחילת שנות השמונים הופיעו מחשבים אישיים, וקווין הגביר את פעילותו. AT&T היתה הראשונה בעלת מערכת ממוחשבת מתוחכמת וכמובן נפלה כקורבן להתקפות הטרור האלקטרוני של החבר'ה.

קווין מעולם לא עשה כסף משעשועיו אלו, מלבד האתגר ואולי עוד כמה עניינים פרקטיים כמו להשיג רשיון רכב, זהויות שאולות, ותחושת הנצחון על הממסד. בפועל הוא התפרנס ממשלוחי פרחים ושליחויות אחרות. ב־1979 הוא 'הציץ' ל־NORAD וב־1981 נאסר על גניבת מסמכים מבל־פסיפיק. 1983 חדירה לאוניברסיטת דרום־קרוליינה ומיד לאחר מכן פריצה ל־TRW – המחשב של כרטיסי האשראי של שמונה מיליון אמריקאים. צו מאסר הוצא נגד קווין מיטניק והוא נעלם. בתחילת הפריחה של BBSים ורשת האינטרנט, הוא התחיל לחדור ולהופיע בהם. פרץ למחשבי קבוצת הפיתוח של דיגיטל, ואסף באופן שיטתי את המקורות של מערכת



ההפעלה החדשה שנשמרה בסוד כמוס. בעקבות הלשנה של חברו לני, במארב פיזי חיכו לו הבלשים ותפשו אותו על חם.

טרוריסט אלקטרוני נכשל בטלפונו

בדצמבר 1988 נאסר בלוס־אנג'לס קווין מיטניק, והוא בן 25, באשמת גרימת נזק של ארבעה מיליון דולר לחברת "דיגיטל". מבחינה משפטית זה היה ממש תקדים. חוקר הפרשה, מתאר את קווין שחבל טבורי מחבר בין נשמתו לבין המחשב, וכיצד דמותו מתעצמת כאשר הוא ישוב מול לוח המקשים והמסך. עדים מספרים על המשפט, שדמעות עלו בעיניו של קווין כאשר העיזו השופטים להאשימו בגרימת נזק למחשב. ליתר דיוק, למחשבי דיגיטל. שלושה שופטים שונים דנו בעניינו וסרבו לשחררו בערבות. הם קראו לו 'טרוריסט אלקטרוני' והפצירו בהנהלת בית־הכלא להקפיד על הרחקתו מהטלפון, פן ינצל גם אותם לביצוע הטריקים שלו.

מה הפלא? הם לא שכחו את הרשעתו הקודמת, כעבריין נוער שחדר למערכות הטלפון של חברת בל־פסיפיק. קו הטלפון של קצין המבחן דאז נותק, השופט עצמו מצא את יתרת חשבונותיו בבנק הולכת ופוחתת ללא סיבה וללא מגע יד אדם, ורשומות בתיקים שלו במשטרה נעלמו כלא היו.

מתגרה בגורל

באמצע פברואר נאסר מיטניק בצפון־קרוליינה, על־ידי ה־FBI לאחר מרדף של שבעה שבועות. הוא נאשם בגניבת 20,000 מספרי כרטיסי אשראי וגישה לא חוקית למחשב WELL, וכן גניבת מפרטי טכנולוגיה של חברות מסחריות, הנאמד בנזק של מיליוני דולרים.

הביא למאסרו מעקב בעזרת צ'ן ושימושורה (החתיכים האסייתיים שבתמונות), אשר מתוקף תפקידם כמנהלי מערכת, הבחינו בחשבונות רדומים שהתנפחו לפתע. שימושורה קיבל סימנים נוספים ממיטניק, מסרים אלקטרוניים ואפילו התגרויות בטלפון.

אז למה אני חושבת שמיטניק חיפש את זה?

1. למיטניק לא היה מה לעשות עם 20,000 מספרי כרטיסי אשראי בלי מנגנון מאפיונרי מתוחכם שיבצע כמה עסקאות לפני שהמספרים "מתקררים". המניע שלו היה כנראה להביך אנשים כמו שימומורה ומוסדות כמו NETCOM וה־WELL, ותודו שהצליח.



2. כבר לפני כמה חודשים התפרסמה בעיתון 2600 של סתיו '94 התראה חמורה לגבי הקבצים הבלתי מוגנים של נטקום. נראה שמיטניק רצה להדגיש את הנקודה (חבל שעל חשבונו עצמו).

3. מחשב ה־WELL נחשב כמבצרם האלקטרוני של סלבריטאים ומומחים גדולים ל־SECURITY. שם יושבים האנשים שחיברו את אמנת האתיקה של ההאקרים. כיצד יעלה על הדעת שמיטניק בחר דווקא בהם לאחסן שם את הקבצים הגנובים? ■



וגנבים

מדי כמה שבועות מתפרסמת בעיתון ידיעה שיגרתית: "גאון מחשבים פרץ למערכת מחשבים גדולה". דוד מאואס סבור שלא מדובר בגאונים, אלא בטמבלים משועממים. נמרוד קרת לא מסכים איתו

מדי פעם מופיעים בכותרות הגדולות בעיתונים, בחורים שפרצו למערכות מחשבים מתוחכמות תוך שימוש במודמים שלהם. בתת־הכותרת לא שוכחים אף פעם לציין כמה הם גאונים ומבריקים, ועוד ליקוקים מהסוג הזה. בכל פעם שאני רואה כתבה מסוג זה אני מקבל את החלסטרה!

למה? התשובה היא פשוטה: אני יודע שבכל הכתבות האלה לא מדובר על "גאונים", אלא על טמבלים קטנים שמרוב שיעמום פורצים למערכות גדולות כמו הטכניון, אך ורק כדי לבדוק אם יש שם במקרה משהו מעניין. וכשאני אומר "משהו מעניין", אני לא מתכוון לתוכניות סודיות על בניית כור אטומי חדש או קישקושים בסגנון, אלא על אנשים חדשים להכיר, הודעות מעניינות של משתמשים מורשים ואפילו משחקים! כן, תתפלאו, במערכת המחשב של הטכניון יש גם משחקים!

אוסיף ואפרט למה אני מתכוון ב"להכיר אנשים חדשים": דרך הטכניון ורשת האינטרנט אליה הוא מחובר, ניתן להגיע למשתמשים מכל רחבי העולם: הוואי, ארצות־הברית, פינלנד, שוודיה (שוודיות, שוודיות!) ועוד. אז ילדים קטנים שמחפשים שעשועים ידברו עם הנ"ל רק כי להם, לטמבלים הקטנים שלנו, אין עם מי לדבר...

למה הם טמבלים?

למה אני כל הזמן אומר "טמבלים"? אני שמח ששאלתם. יש כמה סיבות:

א) מפני שבחורים שפורצים למערכות הם בחורים שיש להם הרבה זמן פנוי, והם לא מספיק בעניינים כדי להכיר טלפונים של בי־בי־אסים טובים עם משתמשים ("יוזרים"–USERS) נחמדים שכיף לדבר איתם... או בקיצור: משעמם להם בחיים, ואין להם מה לעשות.

ב) מפני שרק העובדה ששמותיהם מופיעים בעיתון מעידה על העובדה שהם לא כל כך (בלשון המעטה...) מבינים במודמים ובפריצות (שהן מעשה די מיותר כשלעצמו). הם היו טמבלים מספיק כדי להיתפס.

ג) יש אפילו טמבלים שעושים את זה בשביל הדאווין הטהור: "הי חבר'ה, אתמול פרצתי לנאס"א (דבר מאד לא סביר, דרך אגב) והורדתי תוכניות של חללית חדשה! רוצים לבוא אלי לראות?" זהו משפט אופייני לילדים מסכנים שחושבים שהם "לא מקובלים" מספיק... ויש כאלה שפורצים בשביל להתפרסם בעיתון!

בקיצור, מדובר בטמבלים ולא בגאונים.

דוד מאואס



צייר: דוד מאוס

נמרוד: לא רק טמבלים!

דוד מתייחס לסוג מסוים מאוד של "האקרים". מדובר בילדים מתוסכלים שמעולם לא התמודדו עם מערכת הגנה בכוחות עצמם, אלא פשוט ממחזרים מידע שהגיע אליהם באמצעות רשתות תקשורת, החל מתוכנות פריצה שונות וכלה ברשימות סיסמאות מוכנות ו"לעוסות". לכאורה, לא צריך להיות הבדל בין אותם "אידיוטים" לבין "האקרים אמיתיים" – פורץ הוא פורץ ולא חשוב אם הוא חכם. טעות חמורה! עד שלא נבין (בעיקר **המחוקקים** ו **השוטרים** שבינינו) את "תרבות ההאקרים", התהליכים וההשלכות שלהם, ייגרם נזק רב גם להאקרים וגם לציבור.

ההגדרה של האקר על פי "מילון ההאקרים החדש" היא: "אדם המפיק הנאה מיכולתו לגרום למערכות לבצע יותר ממה שהיו אמורות לבצע במקור". על פי הגדרה זו, התרגום להאק הוא "קומבינה", ורוב הישראלים הם האקרים: כל מי שמאלתר עם איזוליר־בנד על מנת לפתור תקלה ברכב הוא "האקר של מכוניות", וכל מי שגילה שאם שולחים טופס כזה־וכזה, משלמים פחות ארנונה הוא "האקר של העיריה".

מקרה מיוחד של האקינג הוא פריצה למערכות מוגנות (כלומר, לגרום למערכות לאשר כניסה למרות שלא היו אמורות לעשות זאת במקור). הגורם העיקרי שמניע האקר לעשות זאת (כמו כל "קומבינה" אחרת במחשבים ותחומים אחרים) הוא האתגר. ההאקרים של ימינו כבר לא מנחשים סיסמאות (כמו בפריצה המפורסמת של נאורה לעיתון "שישי") או מפעילים תוכנות לחיפוש מילוני בקובצי etc/password (כמו בספרו של סטרלינג). "החזית הטכנולוגית" היא כתיבת תוכנות שמשטות במנגנוני בטיחות ברמת ה־TCP/IP על־ידי התחזות (spoofing) לכתובות מקומיות ברשת. האתגרים של מחר יהיו כנראה בתחום אחר.

כמובן שחלק מהמניע הוא התרברבות בהישג (טבעי, לא?). עם הזמן, כשהאקרים החלו לתקשר ביניהם באמצעות בי.בי.אסים ורשתות (בעיקר לצורך התרברבות), נוצרה "תרבות ההאקרים" ואיתה נולדה גם אידיאולוגיה: "אם יש מישהו שאמור להגן על מערכת ומתרשל בכך, הרי שחובה עלי לפרוץ אליו ולפרסם את פרטי הפריצה, אחרת יעשה זאת מישהו אחר למטרות פליליות". מטרותיו של ההאקר (אתגר והתרברבות) הושגו ממילא. אין לו צורך ב"שימוש פלילי" במסמכים משעממים של חברה או משרד ממשלתי. אם גם יוכל להצטייר בעיני עצמו ואחרים כ"לוחם צדק", מה טוב. הבעיה היא ש"הממסד" רואה באותם אנשים פושעים ומתרכז בהענשתם – במקום, פשוט, לסתום את הפרצות שגילו.

אני לא נכנס לשאלות מוסריות לגבי "מי צודק", אני מתאר תהליך, וקיימות שתי תוצאות לאותו תהליך אומלל: הראשונה היא שהאקרים שנכנסים לכלא מתוודעים לעולם הפשע (ובכלא, "מתוודעים" היא מילה טעונה) ולומדים שהדרך היחידה להציל את עורם היא לעשות שימוש פלילי בידע שלהם. התופעה השנייה היא שאותו מידע שמופץ ע"י האקרים ברשתות השונות, נופל בידיהם של אותם אידיוטים שדוד מדבר עליהם, שמחוסר יכולת להרגיש את השכרון המלווה התמודדות עם אתגר, הם נאלצים להסתפק בהתרברבות ואפילו בגרימת נזקים על מנת "להרגיש האקרים".

נמרוד קרת

בסיביר הייאוש נעשה יותר נוח

משה פרסטר קובע: בשביל "סייבירידה", משחק סי־די־רום חדש, שווה להיות מפוטר מהעבודה

ב שעה 7:35 צילצל השעון והעיר את האזרח מ. משנתו. הוא קם, שטף את פניו החיוורות והבריש את שערו השמנוני. לבש את החליפה האפורה והמהוהה, חבש את המגבעת. ליטף ונישק לשלום את מחשבו האהוב, שעמד כבוי ומבויש בפינת החדר, ויצא החוצה, לעבודה. בדרך חלף על פני חנות משחקי מחשב. "להיכנס או לא להיכנס?" חשב. "אני מאחר, אין זמן... טוב, אולי רק לשנייה... אבל הבוס שוב יכעס... רק שנייה, מה יקרה?... רק להציץ..."

הוא נכנס פנימה. עיניו סורקות בהנאה את המשחקים שעל המדפים, שואף את ריחם הנעים. ידיו מלטפות את הקופסאות המוכרות... אין חדש. בכולם הוא כבר שיחק מזמן. מאוכזב קלות פנה לאחור, כשלפתע צדה עינו בפינת המדף עטיפה לא מוכרת, שחורה ומנצנצ "זה חדש???" שאל בקול את המוכר.

"כן" ענה המוכר באדישו "זה הגיע קוראים סייבירידה."

"סייבירידה..." מלמל האזרח מ. "זה טוב?"

המוכר משך בכתפיו. "אני לוקח את זה," אמר בהחלטיות, שילם ויצא החוצה.

"אולי לחזור הביתה?... רק להציץ, לראות איך זה נראה... לא, כבר מאוחר," הוא הציץ בבהלה בשעונו ורץ לעבודה. המאוורר המיושן חורק מלמעלה, עשן סיגריות, תיקים וניירות בכל פינה ואדון קליימן, מנהל המחלקה, מביט באזרח מ. וחיוך אכזרי על פניו: "שוב מאחרים, אהה?" הוא מלטף את קרחתו המזיעה. "מייד לעבודה!"

האזרח מ. יושב בבהלה מול המכתבה, מתייק וממלא טפסים. מתייק וממלא. עוד שבע שעות הוא יהיה בבית, ואז ידליק את המחשב וישחק ב"סייבירידה". מה צפוי לו שם? אילו הרפתקאות? איזה משימות? מתייק וממלא, מתייק וממלא. ואולי בהפסקת הצהריים, במקום לאכול, הוא יקפוץ הביתה. יטען את המשחק, יציץ בו ויחזור מהר לעבודה??? לא. הוא לא יספיק. מתייק וממלא, מתייק וממלא. "למר קליימן יש מחשב משוכלל במשרד עם סי־די־רום. אולי בצהריים כשמר קליימן ייצא לאכול, הוא יקפוץ ויציץ רק טיפ־טיפה?" מתייק וממלא, מתייק וממלא. "מה יכול להיות? אף אחד לא יתפוס אותי... מה יכול להיות?"

מתייק וממלא, מתייק וממלא. והפעמון מצלצל, ומר קליימן יוצא מהמשרד, יורד לאכול. והאזרח מ. אוזר אומץ ונכנס למשרד, מדליק את המחשב, מוציא את המשחק, מכניס לכונן ומטעין...

אחרי שניות אחדות מופיע מסך הפתיחה... והנה הוא, אנדרואיד רב עוצמה, שיוצא להילחם בארגון טרור רצחני אי שם בעתיד הרחוק. הגראפיקה חלקה ומדהימה. עיניו של האזרח מ. מתרחבות בפליאה... הוא פוסע במסדרונות אפלים, פוגש בחורה יפיפייה. היא מנסה לפתות אותו. לפתע מתפתח קרב יריות. הוא רץ ועולה במעליות, מתחמק משומרים תוקפניים ובינתיים אדון קליימן מסיים את הארוחה ומזמין מנה אחרונה. המשחק פשוט וקל לתפעול. המשימות מותחות, אבל לא קשות מדי. צריך לגנוב את רחפת הקרב, לטוס ולהשמיד את הבסיס הראשי של הרעים – סייבירידה! אדון קליימן יוצא מהמסעדה, האזרח מ. מנסה לנטרל פצצה קטלנית ולברוח עם הרחפת. מסביב אקדחי לייזר רועמים, ומר קליימן נכנס למשרד. מביט באזרח מ. שצמוד למרקע המחשב.

"זה הסוף!!!" צורח מר קליימן. "עד כאן, אתה מפוטר!"

האזרח מ. מסתובב, מחייך ויורה באקדח הלייזר שלו בראשו של מר קליימן. עולה על הרחפת, ומרחף בעולם עתידני כחול ומבהיק, מחסל ספינות קרב עוינות. ממריא לשמיים ונכנס לבסיס סייבירידה לחסל את החשבון האחרון, שואג שאגת קרב איומה וחוזר הביתה עם חיוך ניצחון. ■

משה טועם פי.סי

על המשחק

"סיבירידה" הוא שילוב של קווסט וסימולטור. הזמן: שנת 2027, כמה שנים לאחר המשבר הכלכלי הענק שפקד את כדור הארץ. אתה מגלם את זאק, פושע מחשבים גאון, שנעצר על־ידי מועצת העולם החופשי באשמת ריגול ובגידה. ראש מועצת העולם החופשי מציע לך דיל: עונש מוות או יציאה למשימה סודית. המשימה: לפלוש לבסיס מדעי סודי שפיתחו מדענים בסיביר ("סיבירידה", שמו) ולגלות מהו הנשק המדהים והקטלני שפותח שם.

הגראפיקה של המשחק טובה מאוד (גראפיקת פוליגונים), והיא מזכירה מאוד את זו של "חלום בלהות" ו"לבד בחשכה" (אם כי היא מושקעת יותר). גם הסאונד טוב. לאורך כל המשחק ניתן לשמוע את הדמויות מדברות, וכל פיפס קטנטן מגיע לאוזני המשחק: מטעינת אקדח ועד אנחת רווחה של הגיבור.

איל אושקוביץ

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ◉ **טוב מאד**
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

משה פרסטר

המערכת: אנחנו לא הצלחנו לצלם תמונות מסך של סייברידה. מי שיצליח וישלח לנו - יקבל פרס מדליק!

REUNION
השיבה הביתה

"ריוניון" החדש הוא השילוב האולטימטיבי בין "דיון 2", "סטאר קונטרול 1" ו"סטאר קונטרול 2". זה אומר שיש בו גראפיקה אלוהית ואינספור הזדמנויות לשפד יצורי חלל

זוכרים את DUNE 2? זוכרים את STAR-CONTROL-1? ודאי שכן STAR-CONTROL-2? (ואם לא – תתביישו...). עכשיו דמיינו בראשכם מה יקרה אם תקחו את שלושת המשחקים האגדתיים הללו, תוסיפו קולות מדהימים וקטעי אנימציה בכל נקודה במשחק, ולבסוף – פתיחה של לא פחות מעשר דקות מלאות באנימציה וקטעי דיבור של מישהו שנשמע כמו **ארנולד שוורצנגר**, ומה קיבלתם?

התשובה: משחק מדהים בשם – REUNION.

לעשות מנגל מיצורי־חלל

REUNION מתחלק לחמישה חלקים, ועל כולם צריך לשלוט סימולטנית. החלק הראשון הוא יישוב כוכבים ופיתוחם, מבניית מבני מגורים עד לבניית מגיני אנרגיה ותותחי יונים. זהו החלק הדומה ל־DUNE 2. החלק השני הוא הטיסה בחלל, גילוי כוכבים, שילוח לוויינים והעברת מחצבים ומינרלים מהמושבות שלך לכוכב הראשי הידוע בשמו "ארץ החדשה" (NEW EARTH).

החלק השלישי הוא אינטראקציה עם יצורים מוזרים שאתה פוגש במסעותיך בשמונה מערכות הכוכבים במשחק או בבאר המקומי. עם היצורים הללו אתה יכול לסחור, לכרות ברית שלום או פשוט לתקוע אותם על שיפוד ולעשות מנגל על להבות הפלסמה האדירות של השמש שלהם. חלק נוסף הוא חקר טכנולוגיות המאפשרות לך בניית מבנים חדשים על מושבותיך, חימוש ספינות הקרב שלך בנשק חדיש, בניית ספינות קרב אימתניות וספינות משא בגודל ממוצע של ירח קטן וכן סתם המצאות קטנות כגון מחשב תרגום לאלפי שפות להן המתכנתים אפילו לא טרחו להמציא שם, או מנועי חומר־אנטי הדורשים החלפת שמן רק אחרי 10,000,000,000 שנות אור...







מלחמות חלל וקרקע

החלק החמישי והאחרון הוא החלק המלחמתי הכולל גם מלחמה בחלל וגם מלחמה על הקרקע. בקרבות החלל אין לך שום שליטה על מהלך הקרב. אתה פשוט צריך לקוות לטוב ולהתפלל... בקרבות הקרקע יש לך שליטה על איזו יחידה תתקוף את האחרת או את בסיס האויב. בתחילת המשחק עליך לשכור עובדים וכל אחד מהם מעלה את רמת הביצועים בכל חלק – טיסה, בנייה, פיתוח ולחימה.

לסיכום: REUNION הוא משחק ראשון מסוגו. ■

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ● **טוב מאד**
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

סאונד - 97. שום משחק לא מושלם.

גראפיקה - 99. גובל באלוהיות.

אנימציה - 90. לפעמים אין תאום בין תזוזת השפתיים לדיבור.

אורך־חיים - 84. די מתוסבך.

אריאל ראונשטיין

WING COMMANDER III

WING COMMANDER 3, המשחק שכולנו חיכינו לו, בא על ארבעה סי־די־רומים ומבטיח כיף טהור ואינסופי. משחק חייכם הגיע

יש בעולם מאות אלפי, ואולי אפילו מיליוני מעריצים נלהבים שחיכו לצאתו של המשחק המדובר ביותר בין ה"יוזרים" הצעירים.

המשחק יוצא באדיבות חברת ORIGIN, שסיפקה לנו את קודמיו של המשחק המיוחל הזה, WING COMMANDER 3.

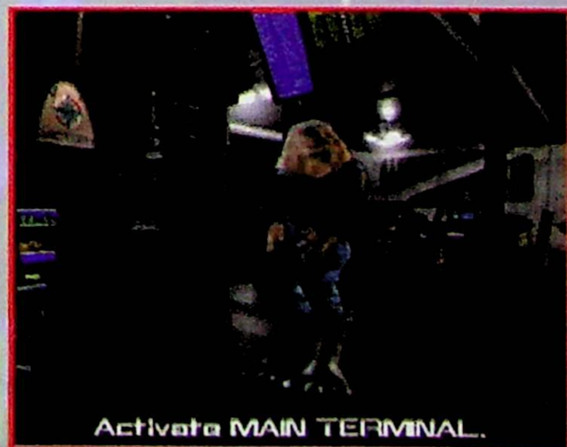
WING COMMANDER היא סידרת משחקים, שעוסקת במלחמה אינטר־גאלאקטית בין בני האדם לבין גזע של יצורים שחושבים עצמם לעליונים יותר, ה־KILRATHI (או בעיברות קל: הקילרת'י). היצורים האלה הם, בעצם, חצאי אנוש וחצאי אריה: מעין אריות שעומדים על שתיים, ומדברים בשפה המיוחדת להם.

בנוסף להיותם יצורים כה עדינים, הקילרת'י הם אוהבי טאקטיקה ואסטרטגיה. וחוק בסיס באורח חייהם: הם אינם נושאים ונותנים! זהו, כמובן, חוק שמקשה על מאמציהם של בני האדם יפי־הנפש, שתמיד רוצים שלום ואחווה, ולא מותיר כל ברירה אלא להילחם.

משחק של ארבעה תקליטורים!

אז מה חדש במשחק השלישי? ובכן, ORIGIN החליטה לנסות הפעם את מזלה בתחום הסרטים האינטראקטיביים, ובנתה את "לב הנמר" כסרט אינטראקטיבי מלא, פחות לינארי עד כמה שיכלה, וארוך עד כמה שאפשר.

שלושת הדברים האלה מחייבים עבודה עם CD-ROM איטי ומעצבן. ולא מספיק אחד. המשחק בא על ארבעה תקליטורים! הוא נפתח בסרט ארוך (מאוד!), שמספר על חטיפתה של חברתו בלב ובנפש של הגיבור (אותו גיבור מהמשחקים הקודמים), בזמן שהוא מועבר לספינת חלל אחרת, אחרי שהקודמת נמחתה מעל פני האדמה.



המשחק כולו מורכב בצורה של סרט. זה נראה יפה מאוד, למרות שהתרומה של העניין לכיף שבמשחק פעוטה, ולפעמים אפילו להיפך: לפעמים זה מעצבן לאללה לחכות שעה כדי המחשב יטען איזה סירטון מעצבן שמראה איך הדמות נכנסת למעלית, או משהו כזה!

הדברים החדשים הם: העובדה שהמשחק הוא סרט אינטראקטיבי, ולא איזה אוסף של סרטים מצויירים עלובים רמה ז'. חלליות חדשות (המון!), כלי נשק חדשים, שליטה הרבה יותר טובה במה שמתרחש בשדה הקרב ועוד. כל מי שאהב את אחד מהראשונים, ימות על המשחק הזה! אני, אישית, לא ניסיתי לשחק לעומק באחד מהראשונים, אבל כששיחקתי בחדש, התאהבתי בו.

דבר נוסף שעושה את קטעי הסרט במשחק למעולים, הם השחקנים ההוליוודיים המעולים שמשחקים בהם. ביניהם: **מארק המיל**, הלא הוא **לוק סקייווקר** מ"מלחמת הכוכבים", **ג'ניפר מקדונלד**, אישתו לשעבר של אקסל רוז (לא שזה מעניין מישהו...), ועוד הרבה שחקנים מעולים שייראו לכם מוכרים.

מוזיקה כמו ב"סטאר טרק"



הגראפיקה מאוד מושקעת. אני ממליץ לראות את הסרטים והמשחק השקט ב־SVGA, אך את סצנות קרבות החלליות ב־VGA, ממספר סיבות פשוטות: אפילו על PENTIUM-90 המשחק זז לאט ב־SVGA. בקרבות ישנם קטעים, שבהם המסך מלא ביריות וחלליות, והוא זז לאט מהרגיל... בקטעים אלה, חובה VGA על מנת שהתנועה תהיה חלקה ויהיה אפשר לשחק תוך הבנה של מה שקורה.

המוזיקה יפה, לא יותר מזה. היא הרבה פחות קליטה מהמוזיקות שהיו ב־WING COMMANDER 1, דבר שמוריד מאיכותה, אבל היא בסדר, כמו מוזיקות הרקע ב־STAR TREK.

השליטה מצויינת. לעיתים קשה להזיז את הסמן ב־SVGA בקטעים הנייחים יותר של המשחק, אבל במשחק עצמו (וזה מה שחשוב), השליטה מעולה. כפתורי המקלדת נוחים וזמינים, ולכן ניתן להחליף אופציות מהר מאוד. אורך המשחק הוא דבר שהיה מתפרש על גבי שמונה גליונות של "זומביט", אם היינו מנסים לספר אותו. המשחק כל־כך ארוך, וכל־כך כיף לשחק בו, שהיה לי קשה לצאת ממנו בשביל לכתוב את זה! כל הזמן קורים שם דברים, כל הזמן הסיפור משתנה, והדבר הבולט ביותר בכל המשחק הוא, שהסרט אינטראקטיבי באמת! כל פעולה שתבחרו לעשות, תשנה את כל העלילה... אז כבו אורות, חלצו מותניים, שילפו סיגריות, ו... התכוננו למשחק חייכם: WING COMMANDER 3 - HEART OF THE TIGER. ■

גראפיקה - 95. מדהים! פירוט עד לגרגר החול האחרון!
שליטה - 92. אבן היסוד של המשחק WC3.
סאונד - 97. המוזיקה יפה, והדיבורים נקיים מאוד.
אורך־חיים - 98. ניתן לשחק לאורך ימים ולילות שלמים.

תיבת הציון

- ◉ **מצוין**
- ○ טוב מאד
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

דוד מאואס



שונה ומדהים

HERETIC ("שונה") הוא משחק חדש ומדהים בסגנון DOOM. יש בו 30 מפלצות, 17 סוגי נשק וקוסם שיוצא להציל את העולם. השליטה קצת קשה, אבל מה זה לעומת מומיות שמתפוצצות ומשפריצות ליטרים רבים של דם?

כבר הרבה זמן מחכים אוהבי ה־Doom למיניהם למשחק חדש מחברת ID המדהימה. וסוף סוף יש לנו חדשות טובות: חברת ID נמצאת, כידוע, בעיצומו של פרוייקט Doom-3, שיבוא לסיומו לקראת הרבע



השלישי של שנת 95'. והפיתוח של התכנות, שנמצא באמצע, ניתן על ידה לחברה בשם RAVEN, שעשתה איתו משחק בסגנון Doom. המשחק נקרא Heretic, והוא שילוב מעניין של Doom וימי הביניים.

כל מי שאוהב D&D או AD&D, יאהב ללא ספק את Heretic, בו שולט השחקן בקוסם, שצריך להציל את העולם (עלילה מקורית לאללה, הה?). איך הוא עושה את זה? הורג כל מה שזז, כמובן. מה שמייחד את Heretic הוא שפע האפקטים המיוחדים החדשים שיש בו, והכוונה לתכנות, מהירות, וביחוד גראפיקה.

30 סוגי מפלצות

בנוסף לאפקטים שהוסיפו למשחק, הוסיפו גם המון כלי־נשק, או "חפצים", ליתר דיוק. חברת ID הבינה, סוף סוף, שמשחק בעל שלושים שלבים לא הולך טוב עם חמישה סוגי מפלצות מסכנות שמפוזרות באופן שווה לאורך כל המשחק, ואיזה כלי נשק מסכן או שניים... לכן יש ב־Heretic בערך 30 סוגי מפלצות, וכ־17 סוגי כלי נשק.

החידוש הגראפי האחרון הוא, שניתן להסתכל למעלה ולמטה. הדבר מקל, במידה מסויימת, על הירידה בגרמי מדרגות מפותלים, ויש הרבה כאלה. ישנם עוד מלא חידושים גראפיים, שכוללים תנועות הרבה יותר חלקות של כל היצורים. גם הסאונד לא רע: כשנכנסים למים, שומעים SPLASH כזה, והמים מתפזרים. כשהורגים יצור שעף, הוא נופל על הריצפה ומתרסק לחתיכות. כל יצור כולל אנימציות כל־כך יפות, שקשה להתרכז במשחק, כי חוזרים ומסתכלים עליהן... הן מתרסקות לחבלים ספוגי דם שמתפזרים מסביב, ומהגוף המרוצץ מרחפת ועולה לה מעין "רוח" שקופה... ממש מדהים! הגראפיקה עצמה לא מדהימה, אבל האפקטים החדשים הופכים אותה לכזאת.

ובכל זאת, הוא לא מושלם

כלי הנשק החדשים חולקו לשתי קבוצות: הראשונה היא כלי הנשק הזמינים והרגילים, כמו בדום, והשנייה היא "חפצים", כלומר דברים שמשתמשים בהם, והם שורדים לכמות זמן מוגבלת. למשל – פרצוף, שכשלוקחים אותו, הופכים לבלתי־נראים.

עד כה המשחק נשמע מושלם... אבל הוא לא. ישנם הרבה פגמים ברעיונות המעולים שבו. לדוגמא: שמים לב, שהממציאים שלו הפליצו כל מיני תירוצים עלובים על מנת לעשות כלי נשק זהים לאלה שבדום: כתחליף ל"מיני גאן" של דום, הם המציאו "כפפת דרקון", שהיא כפפה שיורה כל מיני איכסים זוהרים כאלה... אישית, הייתי מעדיף חרבות, חניתות, ושוטים. מאוד התעצבנתי, כי חשבתי שהמשחק יהיה באמת ימי־הביניים, אך הסממן היחידי של ימי הביניים הוא החץ־וקשת האוטומטי... חוץ מזה, הכל בולשיט... אבל בולשיט כיף!

כאמור, הייחוד העיקרי במשחק הוא הפירוט המדהים, שבא לידי ביטוי בדברים הכי קטנים, כמו השתקפויות, צל, אדים, ה"ספלאשים" של המים ועוד המון דברים. במשחק ניתן לבצע מגוון פעולות שלא ניתן היה לבצע ב"דום", כמו לעוף. כן, אפשר לעוף, וזה מתבצע על ידי כך שלוקחים זוג כנפיים מתכתיות, ומשתמשים בהן. כשעפים, אפשרויות התנועה אינן מוגבלות, ניתן לעוף הצידה, קדימה, למעלה, למטה, ולכל כיוון אחר... חשוב לציין שהמשחק הרבה יותר אלים מדום, וזה בא לידי ביטוי בכמויות דם שגובלות באלפי ליטרים לייצור. כשהורגים גארגויל, לדוגמא, הוא מתפרק לחתיכות בשר, עור, ודם, שמתפזרות במעיין רעש גועלי, שמוציא את התיאבון...

השליטה קשה מאוד. הרבה יותר קשה מהשליטה הפלואידית של דום, וזאת עקב כך שישנו מגוון פעולות הרבה יותר גדול שניתן לבצע... ועל מנת לעשות את זה, צריך לקבוע כפתור לכל פעולה: לעוף למעלה, לעוף למטה, לעוף למרכז, כנ"ל לגבי ההסתכלות, ולגבי ההליכה. בקיצור, יש איזה אלף כפתורים, וזה מעצבן רצח!

ולמרות הכל, המשחק הזה הוא משחק ששווה, ללא כל ספק, להזמין. במשחק הראשון ישנם שלושה פרקים, כשבכל פרק ישנם שישה שלבים. המשחק ארוך אך לא מייגע כמו דום. בקיצור, מדהים! ■

גראפיקה - 97. כמעט מושלמת

שליטה - 89. יותר מדי כפ... ואין תמיכה בעכבר תלת־מימדי!

סאונד - 91. מוזיקה יפה ו...

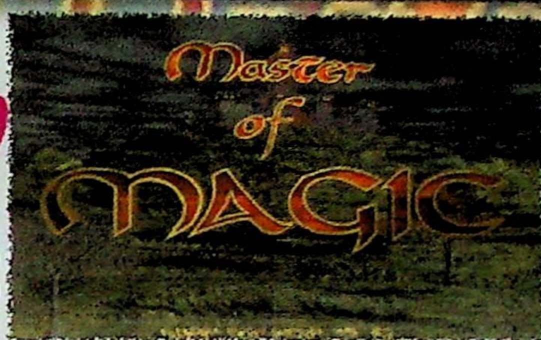
אורך־חיים - 97. שנה וח...

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ◉ **טוב מאד**
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

סיימון בלמונט

אדון קוסם

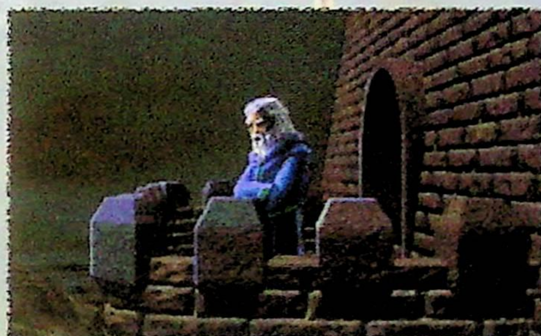


קוסם פסיכוטי אחד הטיל כישוף על העולם והרס אותו. רק אתה, בעזרת צבא הקוסמים שתקים, יכול להציל את האנושות. איך אפשר להגיד "לא"?

הכל התחיל ביום בו נשלחה משלחת הקוסמים לבדוק מה קורה בטירה העתיקה. כולם ידעו שבטירה גר קוסם זקן, שמסתגר שם שבועיים. אבל אף אחד לא ידע ממש מה קורה שם. היו שמועות שהקוסם יוצר קסם רב עוצמה ובלתי ניתן לביטול, שיהרוס את העולם.

כשהמשלחת הגיעה, קרא נציג המשלחת לקוסם הזקן להראות את עצמו ולהפסיק בעשיית הקסם. הקוסם הזקן צחק והודיע שכבר מאוחר מדי, שהקסם כבר גמור. מיד לאחר מכן שלח שלושה כדורי אש ענקיים לכיוון המשלחת, וכל חבריה נהרגו במקום. הקוסם הזקן הפעיל את הקסם ומילא את העולם במפלצות ושדים רבי־עוצמה ובלתי מנוצחים. הסיכוי היחיד שקיים הוא להקים צבא קוסמים, שיילחם במפלצות ויביס אותן.

כאן אתה נכנס לתמונה. במשחק Master Of Magic אתה מגלם מומחה לקסמים שקיבל על עצמו את המשימה להרכיב צבא שלם ולהילחם איתו.



איך מקימים צבא

בתחילת המשחק אתה יכול לבחור כיצד תיראה (אתה יכול לבחור בין כמה זקנים, מספר נשים ושלוש־ארבע מפלצות ומוטציות). לאחר מכן תוכל לבחור כיצד תיקרא ולבסוף תוכל לבחור את גזעך ואת צבע הדגל של צבאך. בחירת המראה שלך היא אפשרות די טיפשית, משום שאין שימוש ממשי במשך המשחק בנתון זה, אבל האפשרות לבחירת דגל ובחירת הגזע שימושיות מאוד. על כל דמות ובית ששייכים לך יתנוסס הדגל ולכל גזע יש יתרונות וחסרונות משלו.

זה משחק אסטרטגיה שנוצר על־ידי חברת Microprose, והוא בנוי כמו כל שאר משחקי האסטרטגיה שלהם: אותם אייקונים, אותה דרך תזוזה ואותו תפריט. רק המטרה קצת שונה. בשאר המשחקים המטרה היתה לפתח משהו (ארץ חדשה או תרבות שלמה) ואילו במשחק זה המטרה היא מלחמה לשמה.

לעומת משחקי סטרטגיה אחרים שיצאו בשנה האחרונה, הגראפיקה של המשחק ממש לא טובה. הציורים כלליים מאוד, ואין התמקדות בפרטים כמו קמטים בפרצופם של הדמויות או עננים בשמיים. הגראפיקה מזכירה מאוד את זאת של משחק אחר של MicroProse – המשחק Civilization, שהיה המשחק הנמכר ביותר של שנת 1992. אם Master of magic היה נוצר ב־1992 הגראפיקה שלו בטח היתה נחשבת לטובה, אבל מול משחקים של ימינו אין לגראפיקה שלו סיכוי.



ספר לחשים צמוד

בניגוד לגראפיקה, הסאונד טוב מאוד ואפילו מצויין. בסרטים השונים אפשר לשמוע בבירור אנשים מדברים, ובמשחק עצמו נשמע אפקט קולי אחרי כל פעולה: בזמן מלחמה נשמע צליל חרבות, במשך דיפדוף בספר קסמים נשמע קול של רשרוש נייר וכו'. כדי להילחם, עליך ללמד את החיילים בצבאך קסמים. לשם כך יש לך בית ספר לקוסמים, בו תוכל לבחור איזה קסם ילמדו חייליך. אבל כשתבחר באפשרות של לימוד קסמים, יופיעו לפניך רק שמות הקסמים ולא פעולתם. זוהי אחת מן ההגנות על המשחק, כי כדי לדעת מה כל קסם עושה, עליך להחזיק בחוברת שמתווספת לחוברת ההפעלה ונקראת 'ספר הלחשים'.

מייבאי המשחק לארץ לא טרחו לתרגם את החוברת ואם אתה לא יודע אנגלית, די תידפק. בהתחלה לא היה לי כוח לקרוא את החוברת, אבל אחרי שהטלתי על דרקון בטעות קסם שהכפיל את כוחו, התיישבתי עם החוברת וקראתי אותה עד סופה.

אחד הדברים היפים במשחק הוא שיש באפשרותך לעצב את האייקונים של המשחק. תוכל לבחור, למשל, איך תיראה החרב שתסמן התקפה ותוכל גם לשלב מספר דמויות כדי להרכיב את הדמות שלך. תוכל, למשל, לשלב בין תנין לבחור שחרחר ולקבל דמות שדי דומה לדויד לוי... עוד דבר נחמד זה האפשרות לחזור למשחק ישר מן הדוס. אם אין לך כוח להתחיל את המשחק, לצפות בסרט ולטעון את המשחק ישנו קובץ מיוחד שברגע שטוענים אותו נכנסים ישר לתוך המשחק האחרון ששיחקת, בדיוק למקום בו הפסקת. ■



גראפיקה – 65.
סאונד – 90.
אורך חיים – 90.



אייל מושקוביץ



HELL

אחרי שכבר הספידו את עידן הקווסטים וקברו אותו רישמית, מבשר המשחק "גיהנום" את תחילת תחיית המתים. מדובר במשחק היסטרי. ללא ספק, קוווסט השנה

הרבה שחקני PC טוענים שעידן הקווסטים מגיע לקיצו. עובדה: אין שחקן PC אחד שנמצא בעסק למעלה משלוש שנים, שיצהיר כי הקווסט האהוב עליו הוא אחד מהחדשים... המשחקים הישנים, המושקעים והטובים כבשו את ליבם של השחקנים ה"ותיקים" ב־PC. כל משחק חדש, בעל גראפיקה יפה ככל שתהיה, וסאונד לא־מן־העולם־הזה, ושיבוא על עשרים CD, לא יתקרב באיכותו לקווסט נוסטלגי ומקורי ומושקע כמו MONKEY ISLAND 2. עובדה!

למה? כי בזמנם של המשחקים הישנים, לא הייתה יכולת לייצר משחק בעל גראפיקה טובה כמו זו של המשחקים של היום, וה"מוגבלות" הזו הביאה את החברות שייצרו את הקווסטים הישנים לרכז את מאמציהם במשחק עצמו, יותר מאשר בפתיחות מרגיזות של שעה וחצי, שכאילו בשבילן קניתי CD-ROM... המאמצים באופן כללי היו הרבה יותר חזקים. המוגבלויות הביאו את החברות לידי כך שהן היו צריכות לייצר את המשחקים הכי טובים שהם יכלו בתנאים המוגבלים ההם. היום, לעומת זאת, ישנם הרבה יותר משחקים מטופשים בשוק, שכל מה שהחברה שמייצרת אותן דואגת לעשות זה מוזיקה מדהימה, גראפיקה מפוצצת, פתיחה של שבע שעות ורבע, והיא תמיד שוכחת דבר אחד חשוב: ההשקעה במשחק עצמו!!!

אין מחשב? אין חיים!

אבל היום ראיתי קווסט יוצא דופן. על אף היותו על CD, בעל גראפיקה מדהימה, ובעל סאונדטראק שיש מה להתגאות בו, ועל אף שהוא מדבר כולו בקולות של שחקנים מפורסמים כמו **דניס הופר** ו**גרייס ג'ונס**. המשחק עצמו מדהים.

ODNET, בעתיד הסייברספייס. זהו העתיד שבו העולם כולו נמצא תחת שליטתן של סינדיקטות עצומות, והכל, אבל הכל, מנוהל באמצעות מחשבים: ספרים במחשבים, סקס דרך מחשבים, ובקיצור: הכל! בעולם הסייברספייס, למי שאין מחשב אין חיים! אך מה מעניין וחדש פה? המשחק עוסק בעתיד שאינו אך ורק סייברספייס, אלא עתיד שיש בו גם אינטראקציה בין העולם הזה לעולם הבא: הגיהנום. ומכאן שמו. הקשר מתבצע באמצעות "שדים" (DEMONS), שעוברים מגיהנום לארץ, ובחזרה, דרך "שערים".

עצם העובדה שהמשחק עוסק בתקופת הסייברספייס מוסיפה לו גוון אפל, שקט ומיסתורי, שהוא הגורם המרכזי באיכותו העצומה של המשחק. המשחק הוא קווסט די סטנדרטי, שבו שולט השחקן בשתי דמויות, ויש לו אפשרות להוליך אותן, להרים דברים, לדבר עם אנשים, ועוד פעולות בסיסיות שכאלה, המאפשרות פעולות מסובכות יותר בעתיד.

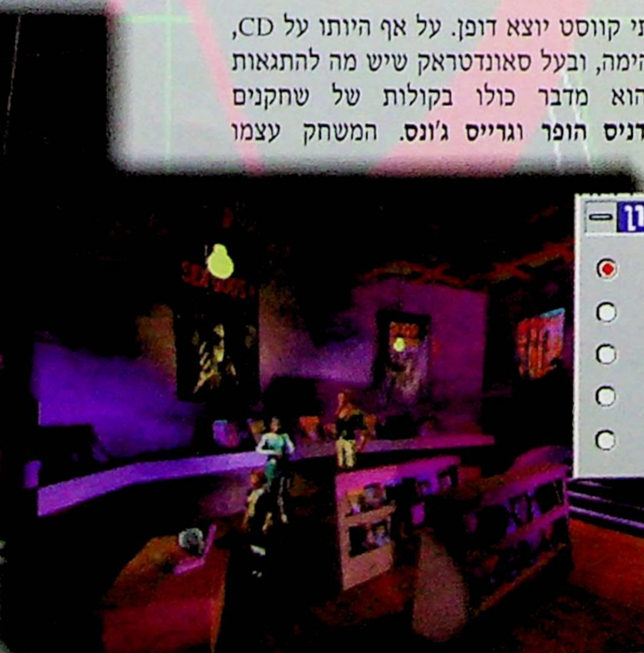
המון משימות, הרבה אקשן

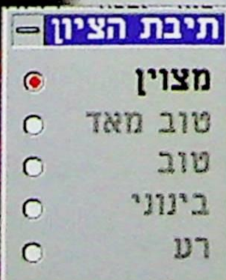
והסיפור הוא כזה: זוג "אוהבים" מתעוררים באמצע הלילה, לאחר שחלמו את אותו החלום – הם נלקחים לגיהנום! לאחר שהם מתעוררים, נכנסת לביתם חוליית חיסול, שמנסה להרוג אותם. "גידעון אשנתי" ו"רייצ'ל ברק" הם השמות של הזוג, שמצליח לברוח במזל מקבוצת החיסול.

קבוצת החיסול, כך מתברר מאוחר יותר במשחק, נשלחה על־ידי ארגון שנקרא "היד", שבו עבדו פעם רייצ'ל וגידעון, דבר שמביא את הזוג לידי סף אי־ההבנה. המטרה במשחק, באופן כללי, היא לגלות למה רצו לחסל את גידְעון ורייצ'ל. אך על מנת להגיע לידי פתירת החידה הנ"ל, יש על גידְעון ורייצ'ל לעבור סיוטים רבים: לעבוד למען אנשים מסויימים, לבצע שליחויות קטנות ומטופשות, לרצוח עבוד שדים ולחסל אנשים בכירים באותו הארגון שניסה להעלימם.... בקיצור, המשחק גדוש אקשן, משימות, ויותר מכל – סיפור מדהים ועלילה מצויינת שהולכים ונרקמים במשך המשחק, ומתוארים בצורה גראפית מדהימה. ■

המשחק מורכב ומסובך, מומלץ לבני 18 ומעלה, ולבעלי מחשבים עם זיכרון מסך מוגדל...







סיימון בלמונט


THE EXISTENCE SUCKS

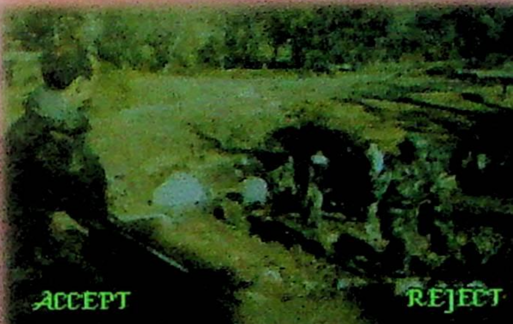
משחקי מלחמה

המקום: שטח אוייב. המטרה: לחסל את הרעים. האמצעים: רובים, טילים, טנקים (ועכבר, כמובן). הסאונד: זבל. "תיאטרון המוות" הוא משחק חקייני למדי, עם סאונד עלוב, ובכל זאת מצא את עצמו כתבנו צועק במהלך המשחק "אחריי! חפו עליי!" יותר מדי פעמים...



קודם כל, חובה לציין שהמשחק החדש **"תיאטרון המוות"** הוא חיקוי ברור של המשחק CANNON FODDER שיצא לפני כשנה (CF 2 יצא לא מזמן, שתדעו). אמנם זה חיקוי טוב (יחסית), ואולי אפילו עולה על המקור בנקודות, אבל, בכל זאת, הורדתי לו כמה נקודות בשל החוסר הבולט במקוריות. מי שמכיר את CF יראה בדיוק למה אני מתכוון. ולמי שלא מכיר: המשחק מתרחש ממבט־על, כאשר אתה מפקד על כמה פלוגות חיילים, הנמצאות מפוזרות על פני שטח גדול. המטרה: לחסל את האוייב, כמובן, ולנסות להישאר בחיים באותו זמן. לצורך החיסול הנ"ל יעמדו לשירותך כלי נשק רבים, מסוקים, טנקים, נגמ"שים, ואפילו מטוסי הפצצה.

פני השטח משתנים מפעם לפעם, וככה גם האקלים: יער, שלג, מדבר ובהחלט ייתכן מצב שבו תמצאו את עצמכם גם על הירח! ה"מכשולים" הרבים העומדים בדרך מהווים תוספת נחמדה ומעניינת, כך שתוכלו לשקוע בחול טובעני, להתחשמל מגדר חשמלית, ליפול מהר ולבסוף להיטרף על־ידי כריש... בתוך אגם!



מתכננים את הפעולה

לפני כל משימה שבוחרים, מופיעה מפה. על המפה מפוזרים דגלים, ומאחורי כל דגל מסתתרת משימה אחרת. שלוש המשימות הראשונות הן הקלות ביותר, והן נועדו ללמד את השחקן כיצד להשתמש בכלי־הנשק ובכלי־הרכב השונים. אחרי שתשלימו את שלוש המשימות הראשונות, המשחק ה"אמיתי" מתחיל, ואפשר לבחור את הדגלים המתקדמים. ניתן לשמור את המשחק אחרי כל דגל שגומרים, וככה לא תהיו חייבים להתחיל את המשחק כל פעם מחדש.

לדעתי, קל מאוד ללמוד את המשחק, מפני שהשליטה מאוד פשוטה: בכל משימה יש מספר מסוים של חיילים הנתונים לפיקודך. בעזרת העכבר בוחרים את החייל הרצוי, ואיתו עושים מה שרוצים: להסתובב ולהשמיד כל מה שבדרך באמצעות הרובה, רימוני היד או הטילים, או לעלות על טנקים נטושים, להיכנס למחסני נשק, ולאסוף בונוסים. אם העניינים מתחילים להתחמם יותר מדי, תמיד אפשר לקרוא לתגבורת, והם יעזרו לך להיפטר מהאורחים הלא־רצויים.



עוד משהו: בזמן שמסתובבים עם חייל בודד, ניתן "לומר" לחיילים הנותרים איך להתנהג: להתקיף, להגן, לסגת, לבוא אחריך וגם סתם לא לעשות כלום. החייל הבודד התרחק יותר מדי מהפלוגה? אין בעיה, לוחצים על מקש כלשהו ומיד תופיע עוד מפה, הפעם מפה של שטח המשחק. כך ניתן לראות איפה הוא נמצא ביחס לאחרים. חשוב: לכל פלוגה יש מפקד (שצבוע בירוק, בעוד שהחיילים האחרים צבועים בכחול והאויבים צבועים באדום). המפקד לא יכול לנטוש את חייליו ולצאת "לשוח" לבדו (רק אם הוא מפוצץ את חבריו עם רימון יד – ולא נראה לי שזה הדבר הנכון לעשות, משום מה...). כאשר בוחרים את המפקד, כל הפלוגה הולכת אחריו, באש ובמים.



הסאונד דופק את המשחק

עכשיו לפרטים הטכניים: הגראפיקה מספיקה בהחלט למשחק מסוג זה, אבל מזכירה יותר מדי את CF. הדמויות קטנטנות, וזה מה שמייחד את המשחקים האלו. לפני תחילת המשחק יש סרטון תלת־מימדי קצר, המתרחש בתוך בונקר, ובו יש את תמונת הפתיחה. חביב מאוד.

הסאונד די הורס את המשחק, למען האמת: אין כמעט בכלל מוזיקה, והצלילים – פשוט זבל. לדוגמא, ירי הרובים נשמע כמו הרעשים שהמחשב משמיע כאשר הוא מריץ את הזיכרון, כשמדליקים אותו. גרוע עד כדי כך. באמת. השליטה נוחה, המשחק מחייב עכבר, וזה דווקא מאוד כיף להסתובב ולרסס חיילים רעים. וגם מאוד קל. הקושי מתחיל כאשר הרעים מכניסים את ה"ארטילריה הכבדה" והחיילים נופלים כמו זבובים.

בכל אופן, מי שאוהב את הסוג הזה של המשחקים, ייהנה מאוד מהמשחק הזה, אולי אפילו יותר מ־CF. אני אישית מצאתי את עצמי לובש שחפ"ץ צבאי, נועל נעלי צבא, וצועק "אחרי!" או "חפו עלי, אני נכנס!" יותר מדי פעמים... ■



גראפיקה – 75. יכלו להשקיע קצת יותר.

סאונד – 40. הלאה בבקשה...

שליטה – 77. סבירה ביותר.

אורך־חיים – 85. ישאר אצלכם הרבה.

תיבת הציון

- מצוין ○
- טוב מאד ○
- **טוב** ●
- בינוני ○
- רע ○

דורון פרידמן

ULTIMATE BODY BLOWS

הם חזרו... והביאו חברים!

שנתיים עברו עד שחברת TEAM 17 הואילה לאפשר לנו ללכת מכות בגירסה קצת יותר מפותחת מ"מהלומות גוף 1" (BODY BLOWS) ושחררה את "מהלומות גוף 2". כתבנו חרש על המשחק, ולהלן מסקנותיו: יש המון דמויות חדשות, השליטה מצויינת, הגראפיקה לא משהו, אבל הלוחמת היפאנית קָאִיטָאִי (דמות חדשה) בהחלט שווה שיגור טילים

BODY BLOWS 1 ("מהלומות גוף") יצא כמעט לפני שנתיים. בתור עוד חיקוי ל־STREET FIGHTER, הוא היה די מוצלח: המשחק היה מהיר יחסית, אפילו על ה־286 המסכן שהיה לי אז, והעביר לי ולחברים את הזמן כשהתעסקנו איתו (תוך כדי־כך גם הצלחנו לשבור כמה מקשים, לערב את האימהות ואת המקצוע העתיק בעולם.....).

החברה שיצרה את BB היתה אלמונית ביותר בתקופה ההיא. קראו לה TEAM 17. מאז, היא הספיקה לעשות עוד כמה משחקים, ביניהם ALIEN BREED ו־PROJECT X. אם לומר את האמת, ראיתי את BB2 בלונדון כבר לפני שנה, אבל רק בגירסה לאמיגה. כנראה שהחבר'ה מ־TEAM 17 (להבדיל מ־EAST 17, כמובן...) נזכרו סוף־סוף בבעלי התואם, והחליטו לתת גם לנו את הכבוד לשחק במשחק החדש שלהם (יש...).

עיקרון המשחק פשוט ומוכר לכולם: שתי דמויות מנסות לכסח ולנצח אחת את השנייה במשך שלושה סיבובי קרב, בתוך מסך רקע משתנה. כמובן שלכל דמות יש את המכות היחודיות לה, וגם 3-2 מכות מיוחדות, שקשות יותר להוציא לפועל, אבל מורידות הרבה יותר כוח מהמכות הרגילות, כאשר הן פוגעות ביריב. ניתן לשחק נגד חבר או נגד המחשב, בדרגות קושי משתנות, ובקיצור: כל מה שיש בכל משחק מכות רגיל מהשורה, יש גם כאן.

אבל בלי חידושים הרי אי אפשר, והנה חלק מהבשורות שמביא לנו BB2: קודם כל, מספר הדמויות. יש ב־BB2 הרבה יותר דמויות מאשר ב־BB1! כל הדמויות המוכרות מהמשחק הראשון עדיין כאן (שני האחים, הנינגה האפורה, המתאגרף הכושי, הבריון הרוסי, הבחורה, המתאבק השמן שדומה







לאחד מהכיתה שלי, ועוד). בנוסף אליהם אנחנו מקבלים הרבה חבר'ה חדשים, ביניהם: אינפרנו – איש האש (בלי רגליים משום מה) ודינו – יצור פרה־היסטורי חמום ואזונה הבלונדינית וטכנו הרובוט האפור שדומה למכונת כביסה ויו'ו – גם.

כמו כן, יש גם כמה סוגי קרבות: **סיפור:** אחת מהדמויות הטובות צריכה להילחם ולנצח את כל הרעים, להגיע בסוף לבוס הגדול ולהציל את כל מה שצריך להציל... **טורניר:** סתם קרבות ללא סיפור, משהו כמו קרב על אליפות. **שני שחקנים:** השחקן נגד חבר, האופציה הישנה והמוכרת. **אימון:** רק כדי להתרגל למשחק... **קרב זוגות:** טכניקה מקורית יחסית, שמאפשרת להחליף בין שתי דמויות במידה ואחת פגועה, או סתם כי מתחשק פתאום. ישנה גם אופציה של "רחמים" (MERCY), שמאפשרת להכות ביריב גם כשהוא מוטל חסר־אונים על הארץ... חמוד.

הגראפיקה זהה כמעט לזו של המשחק הראשון, עם שיפורים לא כל־כך משמעותיים פה ושם. בינונית, לא יותר. גם אין מה להתרגש מהסאונד יותר מדי, אבל קריאות הניצחון והתבוסה של הדמויות מוסיפות דווקא די הרבה. המוזיקה שיגרתית והשליטה די טובה ומהירה, מה שעושה את המשחק הזה לכייפי במיוחד. המכות המיוחדות די מעניינות וקלות, פחות או יותר, לביצוע. אני, אישית, הייתי שם את BB2 איפשהו מעל RISE OF THE ROBOTS ו־OMF, שני משחקי המכות האחרונים שהגיעו אלינו. ■

גראפיקה – 70. חייבים לשפר.
סאונד: 70. אין פריצת דרך בתחום זה....
שליטה: 75. יחסית למשחק מכות, נוחה.
77. תשחקו בו עד הסוף

תיבת הציון
○ מצוין
○ טוב מאד
○ טוב
● בינוני

תן לו בשיניים, ושבור ת'עצמות.

דון פורליאונה

Power DRIVE

אפילו סבתא שלי דפקה דרייס

יש בעיה של שליטה ב־POW107ÌRIVE, משחק מירוץ המכוניות החדש. לפעמים נדמה שהנהג במשחק חיסל לפני שנייה עשרה בקבוקי טאקילה... אבל למרות הכל, יש במשחק הזה משהו ממכר. הציון: כמעט טוב

בזמן האחרון מופיעים הרבה משחקי מרוץ מכוניות למחשב, טובים יותר וטובים פחות. הבולטים ביניהם הם - INDYCAR, NASCAR STUNTS, הטוב ביותר מבין כולם, לדעתי. POWER DRIVE של RAGE הוא עוד חוליה בינונית בשרשרת הזו. עקרונית, יש למשחק פוטנציאל, והוא מתאים בעיקר למי שמוכן להשקיע, והרבה.

אני חותם לכם עכשיו שלא תהפכו לנהגי מירוצים מקצועיים אחרי המשחק הראשון, אבל לאחר כמה שעות תרגול אפילו סבתא שלי קרעה את הכביש... והיא בת 85...

הנהיגה עצמה מתבצעת כאשר רואים את המכונית מלמעלה. כלומר, ממבט־על. משהו כמו SPY HUNTER המוכר והחביב. בדרך עומדים לפניך מכשולים רבים, כמו פניות חדות, שיבושים בכביש וכמובן, מכוניות מתחרות. גם מזג האוויר נותן תוספת נחמדה, ככה שניתן לנהוג בשמש, בגשם, בשלג ובלילה. ישנם גם כל־מיני "בונוסים" מפוזרים על הכביש, אז אפשר לצבור כסף ונקודות בחינם, ואחר־כך לקנות ציוד חדש למכונית וגם לתקן אותה במקרה הצורך, במוסך, לאחר כל מרוץ.

חראקות אומנתיות

בתוך המוסך עצמו אפשרויות התיקון מגוונות. הכל תלוי בחלקים שנפגעו. ניתן לשפץ את השילדה, לחזק את בולמי הזעזועים, לנפח את הגלגלים ואפילו להחליף את הפנסים (חבל שאי־אפשר להחליף את הריפודים...). אציין גם שניתן לקחת חלק ב"מסלול אימונים", שנועד לעזור ללמוד לשלוט על המכונית, שלפעמים דומה שהיא פועלת על דעת עצמה... דבר נחמד שגיליתי כאשר עשיתי סיבובים חסרי כל תכלית בשטח האימונים, זה שאפשר לצייר כל מיני שטויות עם סימני החריקות. אני אישית ציירתי פורטרט של חברי אוכל גזר (כל אחד וסטיותיו...).



בכל אופן, אופציית האימון מוסיפה הרבה למשחק מבחינת השליטה, וגם תפתח די מהר את כישרונכם האומנותי. המטרות העיקריות הן להתקדם בטורניר ולרכוש מכוניות חדשות, עד שבסופו של דבר האליפות תהיה בידיכם. המשחק קשה, אז אם באמת תרצו לגמור אותו – תהיו חייבים לעבוד הרבה. לאחר כל כמה שלבים מקבלים גם קוד, כך שאפשר להמשיך מהרמה שאליה הגענו.

נכון סבתא?

הגראפיקה בסדר, לא יותר, אבל מסתדרים. גם הסאונד בסדר, וה"חראקות" שנשמעות מפעם לפעם חביבות ביותר. הבעיה הרצינית היחידה במשחק, שבלעדיה הייתי נותן לו ציון טוב מאוד, היא השליטה. אגדיר את זה כך: לפעמים נדמה שה"נהג" במכונית גמר לפני דקה עשרה בקבוקי טקילה, ולא טרח לעצור בצד להתרענן! בפעמים הראשונות ששיחקתי, ראיתי הרבה יותר קיר מכביש. לוח המקשים כל־כך רגיש במשחק הזה, עד שמצאתי את עצמי מלטף את המקש כדי לבצע פניה של 90 מעלות. אבל, למרות זאת, יש במשחק משהו ממכר, ולאחר כמה שעות (באמת כמה שעות) מתחילים להבין את הקטע, ומתחילים לנהוג כמו שצריך... בערך. נכון סבתא?



גראפיקה – 70. נחיה עם זה.
סאונד – 75. אפקטים נחמדים.
שליטה – 50. מי שמוכן להשקיע – ירווית.
אורך חיים – 80. קצת ממכר, למען האמת...

תיבת הציון
- ○ מצוין
- ○ טוב מאד
- ○ טוב
- ● **בינוני**
- ○ רע

דורון פרידמן

טריוירה
TRIVIERA

ב"טריווירה", הגירסה המודרנית ל"טריוויה", אתה לא יורה באף אחד, לא מפוצץ שום מפלצת ולא יוצא את גבולות כדור הארץ, אבל אתה בהחלט מוזמן להיכנס לקרב מוחות עם החבר הכי טוב שלך

מי לא מכיר את משחק האינטליגנציה "טריוויה"? אותו משחק אינטראקטיבי של שאלה־תשובה שהתפתח לשעשועונים שונים ברחבי העולם. משחק הטריוויה, שהוסב בין השאר גם למחשב, היה תמיד חסר גראפיקה ציורית או מנגינות, ולמעשה הורכב משאלה ו'ביפ' שמודיע על תשובה נכונה או מוטעית. אבל בלי להתלונן (מה ידענו אז?...) אנשים רבים שיחקו ואהבו אותו.

בשנת 1994 פיתחה חברת 'לדעת פתוח מערכות תוכנה בע"מ' בשיתוף עם PACIFIC ARTS גירסה מחודשת למשחק הטריוויה. קוראים לזה "טריווירה", ואני אספר לכם על גירסת ההדגמה שיצאה (המשחק המלא מתוכנן לצאת בקרוב). אתם בטח שואלים מה כבר יכול להיות חדש או שונה? ובכן, הכל!

הכסף מסובב את החיים

קודם כל, המשחק נפתח בגראפיקה תלת־מימדית שנעשתה בתוכנת 3D STUDIO, וזה כבר שיפור יחסית למשחק המקורי. דבר שני, טריווירה תומך בכרטיסי קול מסוג SOUND BLASTER (בלבד...) ולכן הוא כולל מוזיקה (אין יותר ביפים).

אבל נעזוב לרגע את הפרטים הטכניים ונעבור למשחק עצמו. בטריווירה כל שחקן מתחיל עם 500 ש"ח. הפעולה הראשונה היא הימור על סכום מסויים בגבולות ה־500 ש"ח. לפניכם יופיע תפריט בחירה עם נושאים. לאחר שבחרתם נושא, יעמוד בפניכם זמן מוקצב לענות על שאלה הקשורה לנושא שבחרתם. אחרי כל נושא מופיע מספר (1:5 או 1:3 וכו') המבטא יחס. אם לדוגמא, המספר הוא 1:5, תקבלו חמישה ש"ח לכל שקל עליו הימרתם. עד כאן משחק הטריוויה הרגיל. את טריווירה ניתן לשחק בשתי שיטות. המסלול הראשון נקרא "טריווירה כסף", והוא מבוסס על רעיון המשחק המקורי – לצבור כסף עד סכום מסויים (במשחק ההדגמה הסכום מוגבל ל־200,000 ש"ח). הראשון שמגיע לסכום הזה – מנצח.

מנסים לכבוש את העולם

שיטת המשחק השנייה נקראת "טריווירה מדינות". המטרה במסלול זה היא לאסוף כסף עד שתוכלו להיכנס לתוך מפת העולם. ברגע שנכנסתם למפה, תראו שדמותכם עומדת על מדינה ראשונית שהגרלתם. בכל מדינה ישנו ריבוע אפור המייצג את עיר הבירה. כעת כל שעליכם לעשות הוא לצבור כסף ולקנות יותר מדינות.





נשמע קל ושטותי? טעות. גם אני חשבתי כך. אחרי שקניתם מדינה, סכום הקנייה יורד מכלל הכסף שעומד לרשותכם. אתם יכולים לקנות אך ורק מדינות הגובלות במדינתכם. אם המדינה שלכם גובלת בים, המחשב יאשר לכם לקנות את המדינה מעבר לים, בתנאי שהיא אכן הקרובה ביותר ושיש לכם, כמובן, כסף לקנות אותה. אם ברצונכם לעבור דרך מדינה של חברכם, עליכם לשלם לו דמי מעבר.

יוצאים להתקפה!

מה קורה כאשר אתם חושקים במדינתו של יריבכם למשחק? יוצאים להתקפה! הרעיון המקורי הזה מעניק לכם הזדמנות לקרב מוחות גדול. השחקן המתקיף מקבל את מקשי F1, F2, F3 ו־F4. השחקן המותקף מקבל את מקשי F5, F6, F7 ו־F8. לפני שני השחקנים תוצג שאלה, והראשון שעונה נכונה – מנצח. משחק ההדגמה מגביל לקניית שלוש ערים בלבד.

בזמן המשחק ישנן הפתעות. במשחק ההדגמה עשויים להפתיע אתכם שודד שגונב כסף, כרטיס טיסה שמעניק למשחקים ב'טריווירה מדינות' את האפשרות לקנות איזו מדינה שהם רוצים, בלי הגבלת הגבולות, וההפתעה אחרונה היא זכייה בכסף. משחק הטריווירה מלווה בתמונות צבעוניות, מוזיקה, הומור מדליק והכי חשוב – עכשוויות! כל השאלות הן מודרניות ומעודכנות. לדוגמא, "מי שיחק את אינדיאנה ג'ונס?", "היכן מתרחשת הסידרה 'צעירים חסרי מנוח'?" או "מי משחק את ארצ'י באנקר?"

הנושאים מגוונים מאוד ולא משעממים. הוספו נושאים כמו קולנוע, סדרות טלוויזיה ותנ"ך. הגירסה המלאה מכילה דברים רבים שאין בגירסת ההדגמה. יש כ־10,000 שאלות, תמונות רבות, קטעי אנימציה, מנגינות שונות ועוד.

למשחק יש בעיה אחת: תיזמון לקוי. היום, בעידן שנות ה־90, הצעירים מחפשים משחקי פעולה, יריות, ובקיצור – כל משחק שלא קשור לחשיבה (למעט קווסטים, בהם אתה לומד להזדהות עם הגיבור). בטריווירה אין גיבורים, אין עלילה ואין מכות. לדעתי, ילדים רבים יתרחקו מהמשחק כשתגיע הגירסה המלאה לחנויות. לעומתם, כל הורה ירצה שבנו יחשוב קצת ולא יצעק כל היום 'יש ! הרגתי אותו!' או משהו בסגנון. צפויה מלחמת דורות...

מה יהיה? נראה. לטובת ההורים אני חייב להגיד שהמשחק לא כל־כך נורא (למעשה, הוא די נחמד) וזה נורא כיף לשחק נגד חבר (אפשר עד ארבעה שחקנים). אתם יכולים לשאול את חבר שלי, דני, איך צחקתי עליו שעות על גבי שעות בגלל שהוא לא ידע מה זה פוליגרף... ■



גראפיקה - 90. יותר מדי טוב בשביל טריוויה...
סאונד - 80. חמוד.
שליטה - 85. שליטה נוחה בעכבר, תפריטים פשוטים וידידותיים.
אורך חיים - 95. כיף להביס ולצחוק על חבר כשהוא טועה. תנסו ותיווכחו בעצמכם!

לנוקס

LINE WARS II

קווים מתוחכמים

דווקא בעידן המציאות המדומה והתלת־מימד, כיף לחזור למשחק פשוט וצנוע כמו "LINE WARS 2", סימולטור טיסה מגניב ולא יומרני. פשוט אחלה

עולם משחקי המחשב מאוד מורכב. המשחקים משתפרים במשך הזמן: מ־EGA ל־VGA, אחר כך לתלת־מימד ובקרוב בטח נזכה למשחקי מציאות מדומה בביתנו. למרות כל השיפור והטכנולוגיה המתקדמת, החליטה חברת SAFARI SOFTWARE (הידועה בציבור בשמה הנוסף EPIC, זו שיצרה את JILL OF JUNGLE) לשים פס ולהוציא סימולטור־טיסה נחמד, פשוט וטוב, בשם LINE WARS 2. אני, משום מה, לא נתקלתי במשחק הראשון בסידרה, אם הוא קיים, אבל המשחק הזה מעיד בעיקר על מקוריות. כלומר, עד כמה שניתן





להיות מקורי עם קווים... מטרת המשחק משתנה ממשימה למשימה. במשימה הראשונה, למשל, עליכם לפלס דרככם בחלל בין אסטרואידים תלת־מימדיים. במשימה שנייה אתם מותקפים על־ידי ספינות פיראטים ועליכם לשרוד במשך כל שבעת השלבים.

המשימה השלישית והאחרונה בגירסת ה־SHAREWARE (הגירסה המלאה מכילה תשע משימות), קצת שונה: אתם טסים יחד עם עוד ארבע חלליות "טובות". לפניכם טסה לה "חללית הנסיכה". כל שעליכם לעשות הוא להגן על חללית הנסיכה מפני התקפות הפיראטים שמגיעות בהמשך. משימות נוספות כוללות: הגנה על בסיס, תקיפת צי פיראטים, תקיפה וניטרול בסיס אויב וכמובן – הקרב הסופי.

משחק רזה מאוד - תופס רק 1 מגה!

חלליתכם חמושה בתותח לייזר, מספר טילים מוגבל ומכ"ם תלת־מימדי. יש גם 'קו כוח' לכל צד של המגינים, וכאשר הוא יורד – כל אחד מחלקי הספינה יכול להיפגע (ולאט לאט החללית תפסיק לתפקד...). חידוש קטן קיים גם בשלבי המשחק. בהתחלת כל משימה אתם מקבלים תדרוך קצר, ולאחריו אתם יוצאים למשימה.

לאחר שתסיימו את השלב הראשון, תחשבו (כמובן) שסיימתם את המשימה. אבל לא! כל משימה מורכבת מתתי־שלבים (בערך שבעה), ואת כולם תצטרכו לסיים כדי לעבור למשימה הבאה. ככל שתעלו בשלבים, המשחק הופך קשה יותר!

נעבור לפרטים הטכניים. LW2 (שיוצר, דרך אגב, בפינלנד) תופס רק 1 מגה! הוא תומך במסכי VGA, S.VGA ו־XGA (בעיקר בגלל שיש לו רזולוציה גבוהה מאוד). הגראפיקה פשוטה להפליא, והיא מורכבת כולה מקווים (פוליגונים). נשמע גרוע וחדגוני? האמת רחוקה מזה. קודם כל, המשחק מלווה בסאונד מדהים, מוזיקות סטייל אסיד שממריצות ת'דם. ישנה תמיכה ב־GRAVIS, SOUND BLASTER ותואמיהם.

השליטה מתבצעת בעכבר, מקלדת או בג'ויסטיק מיוחד (THRUSTMASTER). כל המשחק מתנהל במהירות ונוחות (כמו ב־TIE FIGHTER). המראה שנגלה לשחקן הוא תא הטייס של החללית, כמו בהרבה סימולטורי טיסה. כך ניתן לראות את כל מערכת הקרב מכל הכיוונים האפשריים.

דבר נוסף שייאמר לזכות המשחק הזה, זה שאפשר לשחק אותו עם עוד חבר במודם. אפשר גם לשחק משחק קבוצתי (כאשר אתם וחבריכם באותו צי חלליות). בכדי לשחק משחק קבוצתי עליכם להיות מחוברים ברשת מחשבים, כלומר שהמחשבים יהיו אחד ליד השני ויחוברו בכבלים (ולא במודם). כפי שאתם רואים, אין למשחק מגרעות כלשהן (לא כאלה שאני מצאתי, בכל אופן). זהו משחק שונה, אין בו גראפיקה תלת־מימדית עמוסה, ולא הושקעו בו שעות של זמן ועבודה. והתוצאה – משחק יפה, מהיר ופשוט. את המשחק ניתן למצוא ב־BBS זומביט. תתקשרו עוד היום!

גראפיקה - 90. יפה ופשוטה. קצת שונה מכל התלת־מימדיות שאנו רגילים לראות.
סאונד - 100. אחלה מוזיקה שבעולם, מותאמת לקצב המשחק.
שליטה - 85. טובה מאוד, מספיקה בהחלט לסימולטור טיסה.
אורך חיים - 90. קשה לסרב למשחק הזה!

תיבת הציון
- מצוין
- טוב מאוד (נבחר)
- טוב
- בינוני
- רע

טל פרץ

עין תחת עין

הזמן: תחילת המאה ה־24. בני האדם מגלים ש"ידידיהם" הקראלנים הם, בעצם, אוכלי אדם. אתה יוצא להציל את המצב – ולנקום!

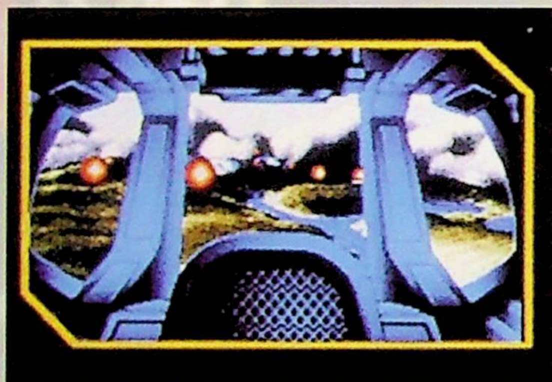
זה אמנם לא סקופ, אבל אוהבי הסימולטורים למיניהם בהחלט ייהנו מהמשחק "RETRIBUTION" (עין תחת עין), שמשלב בתוכו גם עלילה ענפה ואפופת מיסתורין וגם סימולטור־חללית שלא היה מבייש את יוצרי "F-15 III".

וזאת העלילה: אנחנו בראשיתה של המאה ה־24, בה המין האנושי נמצא בסכנת הכחדה עקב רעב בכדור הארץ ומלחמות רבות בין המדינות השונות. וכמו בסרטים, מופיעים הקראלנים – "ידידים" מכוכב אחר שבאים לעזרתם של יושבי כדור הארץ – בפיתוח טכנולוגיה מתקדמת, בגידולי אדמה ובהבאת "שלום ואחווה לעולם...". הקראלנים פיזרו את בני האדם בכוכבים שונים בגלקסיות המרוחקות, ובכך הפכו את מרכזי היישוב הגדולים של בני־האדם לרחוקים זה מזה. בתחנת החלל "APHELION" של פדרציית השמש (המרוחקת ביותר בגלקסיה), נקלטו יום אחד אותות חלושים מנחתת קראלנית. בנחתת נמצאה טייסת קראלנית מוטלת ללא רוח חיים. מפקד תחנת החלל ציווה לערוך לה סריקת זיכרון (מעין PAL-YBACK למה שנמצא בזיכרונה של הטייסת), והממצאים היו מרעישים. מתברר כי אותם קראלנים, ידידיהם הטובים־לכאורה של בני האדם, ניזונים לא פחות מאשר מאכילת בני־אדם.

חבל שהדמויות מצויירות

מרגע הגילוי המזעזע – הוכרזה מלחמה. בני האדם דורשים נקמה. וכאן אתה נכנס לתמונה, כטייס טירון שעליו להלחם בנחתות הקראלניות ובבסיסי האם הקראלנים.

למי שמכיר קצת סרטי אימה ומדע בדיוני – עלילת המשחק תזכיר מאוד את הסרט (יש גם ספר...) "V" ("וי"), בו אנשי־תולעת הניזונים מבני אדם מגיעים לכדור הארץ כ"ידידים", ובמוחם מזימה דומה לזו של הקראלנים.







אנימציית הפתיחה של המשחק מספרת את הסיפור שלהלן בצורה שאמנם ברורה מילולית, אבל לוקה בחסר מהבחינה הגראפית. ניתן היה להשקיע בפתיחה אנימציה יותר חלקה ונקייה (רואים המון קישקושים מיותרים, וזה ממש לא לעניין), ובכך להעלות את איכות המשחק.

השליטה בסימולטור די מסובכת (זהו כנראה אחד מהסטנדרטים בהם צריך סימולטור לעמוד...) ולא נוח כל־כך "לרוץ עם המשחק". בנוסף, חבל שהדמויות מצוירות בצורה מאוד לא מקצועית, ואינן מצולמות בוידיאו או לפחות מצוירות היטב. כי הסימולטור עצמו נותן הרגשה אמיתית, ואילו הרקע מסביב מחזיר אותך לידיעה ש"זה רק משחק". מה שכן, האפקטים של הסאונד טובים, וזה מתבטא בהבנה מלאה של כל הנאמר.

התיעוד של המשחק לא מספק – ישנה חוברת הוראות צנומה המספקת הוראות בסיסיות ביותר, יחסית לסימולטור מורכב כ־"RETRIBUTION". המשחק משווק בארץ על־ידי "מחשבת". ■



יניב קסנר

גול עצמי





המונדיאל נגמר. גביע העולם הבא צפוי בעוד ארבע שנים, אבל משום־מה חברות מסויימות מתעקשות להמשיך ולהוציא משחקי כדורגל. SOCCER SUPERSTARS, של חברת FLAIR, הוא אחד מאותם המשחקים, שנשארים על מדפי החנויות ללא קונים פוטנציאליים. מדוע? התשובה פשוטה. רוב הקונים, ילדים כמוני וכמוכם, מחפשים משחק עם קצת "אקשן", משחק שיש בו איזה איש רע להרוג. כאן לא תמצאו את מבוקשכם.

ובכל זאת, סביר להניח שהמשחק הזה ימשוך את מכורי הכדורגל בארץ וברחבי העולם. ויש הרבה כאלה. אם כן החלטתם לשחק במשחק זה (ובאמת קשה לנו להבין למה), כדאי לכם לדעת שלא תמצאו בו שום חידוש או משהו שאין במשחקים אחרים. תמצאו את אותו מגרש, את אותם שחקנים ואפילו את אותו הקהל.

יש לשחקנים יכולת בעיטה ל־10 ס"מ בערך, והשוער עושה טובה שהוא משחק. אין גם שליטה על קפיצות ובעיטות השוער. לאחר מאמץ ניכר, משהו כמו שעה וחצי, הצלחתי לראשונה להבקיע שער. ציפיתי לפחות לריצה מטורפת או קפיצה באוויר... אבל לא קפיצה ולא עיזים! השחקן נופל על הדשא (נראה לי שהוא בוכה...) והקהל צועק כאילו השתלטה קבוצת טרוריסטים על האיצטדיון... מה זה?!

גראפיקה - 70. בסססדר...
שליטה - 1. השוער לא רוצה לשחק... אני אגיד אותו לשופט...
סאונד - 80. אהבתי את הקהל (משוגע!) אבל השריקות גרועות...
אורך חיים - 0.01. רק לאחר שעה של משחק (מחובה בלבד!!), כאשר אני חצי רדום, הפסקת החשמל הצילה אותי...

טל פרץ

קווסט? זה מגעיל אותי!





קווסט. אני בטוח שכל מי שיש לו מחשב מסך ומקלדת שמע על המושג האיום הזה. אני לא מבין איך אנשים יכולים לשבת שעות מול מסך, כשמטרתם המוצהרת היא לפצח חידות ולמצוא פתחים ודלתות סודיות...עוד מימי ה־CGA שלי אני זוכר את "הרפתקאה בשלג" או את "ICE MAN", קווסטים שהעטיפה שלהם היא הדבר היחיד המלהיב בהם.

ברגעים אלה ממש יוצאים לאור קווסטים אינטראקטיביים שאותם עדיין מוקדם לשפוט, אבל את המשחק האיום "צללי קריין" בהחלט אפשר (ורצוי) לקטול.

ראשית, המשחק הוא על גבי CD, עובדה שלפי כל הכללים אמורה להעלות את רמתו. טעות! הוא נראה, לדעתי, כלקוח מהמשחקים של שנות ה־80 המוקדמות, ובכלל, מקומו לא על גבי תקליטור. אין אפקטים של סאונד, אין דיבור, והקול המסכן היחיד שהסאונד־בלאסטר שלי פלט, היה מוזיקת רקע של רוק כבד (רוק כבד? המשחק מתאר את תקופת ימי הביניים!)

וזה הולך ככה: אתה גנב פשוט שצריך לחדור למבצר שמור, במטרה לרצוח את נסיך הממלכה ולפרוץ את כספת העיר. עליך לטייל בתוך הביוב ולזחול במנהרות חשוכות עד שתגיע ללב העיר.

"להגיע ללב העיר?" אמרתי לעצמי בגועל בדקה הראשונה ששיחקתי. לא הייתי מסכים לזחול אפילו עד השכונה הכי נידחת. כמעט סגרתי את המחשב, כשהסקרנות וההגינות הכריחו אותי להמשיך. והנה, לאחר שעתיים של משחק, מצאתי את עצמי עדיין מנסה להיאבק בשומרים החד־מימדיים של הטירה ואומר לעצמי: "עד כאן!".

הוצאתי את התקליטור מהכונן, השלכתי אותו בחזרה לקופסה שלו, ידעתי שאנחנו נפרדים לעולמים וכמעט יצאתי בריקוד הורה מהנה. זומביטים, אפשר לסכם את חווית המשחק ב"צללי קריין" בשתי מלים: לא שווה. פשוט ביזבוז כסף.

גראפיקה - 30. דמויות ורקעים חד־ממדיים, ללא שום יופי או חן.
שליטה - 20. אין עכבר! השליטה קשה מאוד. לכל כפתור בלוח המספרים הימני יש בערך ארבעה תפקידים, שבעזרת הרווח וה־SHIFT נעזרים בהם. השליטה פשוט מתסכלת.
אורך־חיים - 20. לאחר רבע שעה תרגישו כמו אסירים.

נרי פרידמן

סימולטור סוסיתא





ברגע שהפעלתי את המשחק הזה, התחלתי לחשוד (ובצדק...) שנפלתי קורבן למצלמה נסתרת, אז התחלתי לחפש את יגאל שילון. מכיוון שלא מצאתי אותו בסביבה, ולא גיליתי אפילו מצלמה אחת באיזור, התחלתי סתם לרחם על עצמי... אתם בטח שואלים את עצמכם למה. אני אגיד לכם בדיוק למה: ה"משחק" הזה (אם אפשר לקרוא לו משחק), הוא המשחק (ותסלחו לי שוב על הביטוי), הכי הכי הכי דוחה שיצא למחשב ב־ח־י־י־ם־!

וזה הסיפור: יצרנית המכוניות "פורד" החליטה לעשות מעין משחק־פרסומת לרכבים שלה, ונראה לי שהיא השתמשה בטכנאים שלה גם בתור מתכנתי משחק מחשב... זה לא עובד!

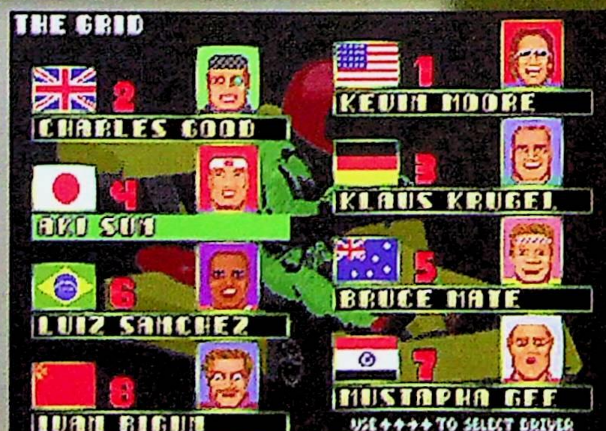
המשחק הזה תומך (תחזיקו חזק) בגראפיקת 16 צבעים EGA, וברמקול הפנימי של המחשב, ללא כל שימוש בכרטיס קול!!! והמטרה: לנהוג. זהו. רק לנהוג (בדרך אפשר לעצור בתחנת דלק ולקנות ממתקים ושתייה...).

אולי כדי להציל את המצב העגום, "פורד" צירפה למשחק גם קטלוג מכוניות, הפעם ב־VGA, אבל מכיוון שאין לי עדיין רישיון נהיגה לרכב, זה לא כל־כך עוזר... למחוק, ומהר! ◄

גראפיקה- 40-. יותר נמוך מזה אי־אפשר לרדת.
צליל - 40-. כנ"ל.
שליטה - 10. יש! ציון ראשון מעל אפס!
אורך חיים - 0. תשחקו בזה קצת רק כדי לעכל את הביזיון.

דורון פרידמן

אוטו זבל





אומרים שמגיל 20 מתחילים להיחסם תאי המוח של בני האדם, בקצב של כ־4,000 תאי־מוח ליום... לפי הסטטיסטיקה הזו, אחרי ששיחקתי ב־SUPER KARTS ה"מדהים", אני בן שישים! תארו לעצמכם משחק כל כך מגעיל, שהייתם מעדיפים לראות "מרגול" שישה ימים בשבוע ברציפות ולא לשחק בו, וקיבלתם את "סופר קארטס".

"סופר קארטס" אמור להיות משחק קארטינג (מירוץ טרקטורונים או כלי רכב בסגנון) חדיש וחדש, שתומך ב־486 ו... וואוו! אפילו כרטיס קול ADLIB! ברור, שהיוצרים של המשחק הזה לא ראו אף פעם בחייהם המסכנים את MARIO KART או אפילו לא את "סקאני קארטינג" המגעיל, שמשתווה בגדולתו לגודלו של המוח של מי שעשה אותו... יענו, מיקרוסקופי כזה.

המשחק המגעיל מכיל גראפיקה איומה, שנמצאת הרבה מתחת למדד של הסטנדרט היום. תראו בעצמכם את הפרצופים המכוערים של המשתתפים. ממש מכוערים! יותר מ"סקאני" בכבודו ובעצמו, שהוא אליל המכוערים והטיפשים. הצליל במשחק כל־כך דפוק, שכיביתי את הרמקולים שלי, בעוד שניסיתי, ללא הצלחה, לעבור שלב במשחק העלוב הזה. השליטה גרועה כמעט כמו השליטה ב"סקאני קארטינג", ואם כבר מדברים על סקאני, היכונו לבואו של משחק חדש של ידידנו ה"יקר" וה"אהוב"... ◄

גראפיקה - 39.
שליטה - 20. אין פניות, והכפתורים היישר מהגהינום...
סאונד - 50. נראה לי שהקליטו את זה מ־CHANNEL V בתוכנית הראפ של ההודים....
אורך־חיים - 60. מנסים כמה פעמים, וחוזרים למוכר בחנות, לבכות לו שיחליף את המשחק...

דוד מאואס

טיפים!!!

איך לסדר את המקשים ב־DOOM2

כן, "דום 2" עדיין חי וקיים, במיוחד אצל אנשים שיש להם מודמים, והם אוהבים (כמוני) לשחק נגד חברים שלהם, או יחד איתם, ולקרוע את המשחק שוב ושוב. הרמות הולכות ונהיות קשות יותר ויותר... ובכן, קיבצתי מספר טיפים, שאני ממליץ לכל מי שחולה על המשחק לקרוא בקפידה, להתאמן עליהם, והפלא ופלא, איכות משחקו תשתפר, תוכפל (ואף תשולש), במידה וישים לב היטב.

דבר ראשון, שמתי לב שלכל שחקן יש את סידור הכפתורים החביב עליו, אבל ישנם מספר סידורים שחברים שלי התרגלו אליהם, והם גרועים מאוד. הרי מספר עצות לגבי סידורי הכפתורים:

★מומלץ לשים את מקש ה"לך שמאלה" ו"לך ימינה" במקום נגיש מאוד ליד ימין. אני שמתי אותם כ־PgUp, ו־Home. המקשים הללו הם המפתח לכל התחמקות שהיא. הם שמישים במיוחד אם תרצו להתחמק מכל ירייה שהיא. רצוי להשתמש בהם ככה: נניח שג'ולה יורה עליי כדור אש, ואני רוצה להתחמק... הפעולה שבה אנקוט היא הליכה הצידה (לא משנה איזה צד, במידה ושניהם פנויים), ולחיצה על מקש ה"פנה הצידה". ככה גם אפנה הצידה וגם אסתובב באותו זמן! על־ידי פעולה זו התחמקתי מהירייה, אבל לא איבדתי את הייצור מהכוונת, כי הסתובבתי לכיוונו בזמן ההתחמקות!

★ מקש ה"ריצה" צריך להיות הנגיש ביותר! אצלי הוא Alt. המקש הזה ישמש כל שחקן מקצועי, לאורך כל המשחק. אני ממליץ לרוץ כל הזמן, ובכל מקום (חוץ ממקומות עם לבה או חומצה, כדי שלא תיפלו!).

★בכל פעם שמסתובבים, לוחצים על כפתור ה"ריצה". זהו חוק יסוד שכל מי שמתכנן להמשיך לשחק צריך לאמץ. הפנייה היא הרבה יותר חדה במידה ולוחצים על הריצה במקביל, וניתן לאתר יצורים שמתקרבים בזמן.

★כל הזמן לזוז! אף פעם לא לעצור במקום אחד ולירות במישהו אחד, כי עלולים להפתיע אתכם מאחור! כל הזמן להשתמש במקשי ה"הליכה הצידה", קדימה, והפנייה. הדבר ייראה בהתחלה בלתי אפשרי, אבל עם קצת אימונים, תתחילו לשים לב איך בקושי מפתיעים אתכם.

★כל הכפתורים צריכים להיות דחוסים יחדיו, ועליכם ללמוד להכירם לפי המגע. אף פעם (לעולם!) לא להסתכל על המקלדת בזמן המשחק!

★ מומלץ לא להשתמש ב"בזוקה", אלא אם כן זה לטווח ארוך, ואתם בטוחים ב־100% שאין סיכוי שאיזשהו אוייב יפתיע אתכם מהצד או מאחור. הבזוקה מעולה, אך היא טובה אך ורק לטווח רחוק!

★רובה הפילים הוא ללא ספק הרובה שהכי כיף להשתמש בו, אבל הוא מבזבז מלא כדורים (פי שניים!), ובמהרה תמצאו את עצמכם מנסים להרוג "תיש" עם אגרופים (לא מומלץ...). לכן, מי שמאוד אוהב את רובי הצייד, שיתרגל מחדש לרובה הישן, למרות שהוא הרבה יותר חלש, כי ניתן להרוג איתו בדיוק באותה המידה, עם אימון קל.

★ אף פעם לא להשתמש ב־BFG9000 (כלי נשק מספר 7), אלא אם כן ישנו חדר עמוס יצורים מהריצפה עד לתיקרה, וכולם, אבל כולם, רחוקים מאוד. נגד יצורים בודדים, ה־"Plasma Rifle" גורם להרבה יותר נזק!

★כשיורים בכלי נשק מספר 7, תמיד להתרחק, ולדאוג לכך שאתם רואים את כל היצורים שבהם אתם רוצים לפגוע! הרובה לא יפגע במי שאתם לא רואים ברגע הפיצוץ!

כל הקודים ל־Heretic

לפניכם הקודים המסורתיים של המשחק המדהים HERETIC (שימו לב: נסו גם את הקודים הישנים של DOOM על המשחק, וצפויות לכם הפתעות רבות!):

RAVMAP – מפה של כל השלב!
QUICKEN – בלתי־פגיע!
RAMBO – כל כלי הנשק.
ENGAGE – קפיצת שלב.
KITTY – לעבור דרך קירות.
RAVSKEL – כל המפתחות.
COCKADOODLEDOO – הופך את השחקן לתרנגולת. באמת!
GIMME – חפצים (יופיע תפריט קטן למעלה, שעליכם ללחוץ על האות הראשונה של אחד מהשמות שם).
MASSACRE – להרוג את כל היצורים בשלב!
PONCE – ממלא כוח עד הסוף.

Alone in the dark 2

כדי להעלות את נקודות החיים צריך לעשות את הפעולות הבאות: יש להיכנס למטבח שבבית, לקחת את הרעל שנמצא על משטח העבודה ואחר־כך לקחת את הרעל שנמצא ב־Dump Waiter (גם כן במטבח), לאחר מכן יש לשתות א שני הרעלים, ועד כמה שזה נשמע מוזר, נקודות החיים יעלו ב־1000 נקודות, אפשר לחזור על הפעולה הזאת עד שתקבלו 32,000 נקודות.

Jimpower

למי שכבר נמאס להתקע בשלב הראשון ולראות איך מפלצות תלת־מימדיות מפוצצות לו את הפרצוף אז הנה כמה קודים לשלבים מתקדמים:
שלב 2: HBGMCAAA
שלב 3: FDGEMUOO
שלב 4: VCAIBOK4
שלב 5: WDGMIRXV
שלב 6: PAGMEDIM

איך לדלג שלבים ב־CREATURE SHOCK

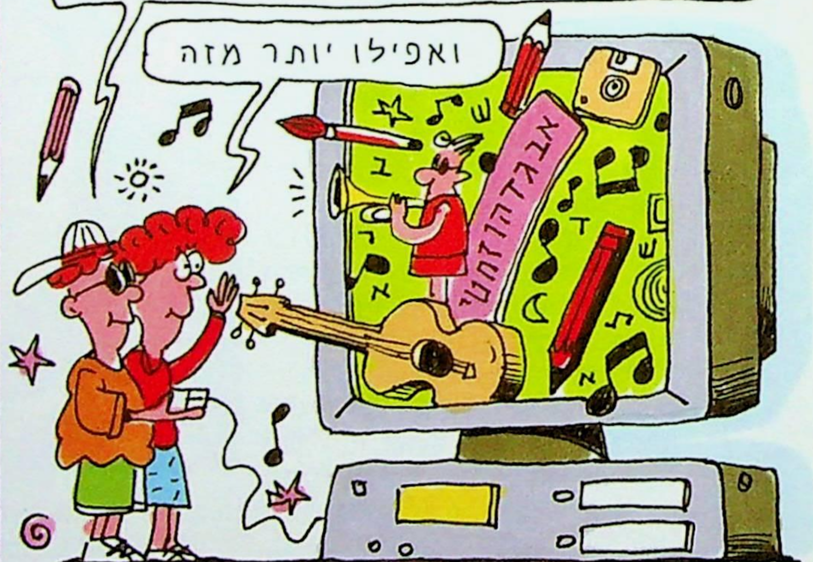
מי מאיתנו לא שונא את שלבי החלליות המכוערים במשחק הקצרצר CREATURE SHOCK? התשובה היא: אף אחד! כולם שונאים את השלבים המייגעים, המשעממים והלא־מובנים האלה. אז יש לנו חדשות מי מכם שעשה טעות, קנה את המשחק, ונתקע באחד משלבי החלליות: יש דרך לדלג עליהם! תחילה (בהנחה שכבר התקנתם את המשחק), היכנסו לספרייה שאליה התקנתם את Creature Shock. כעת, כיתבו DIR CREATURE.SET, ולחצו על ENTER. על המסך יופיע שם של קובץ, הגודל שלו וכו' (במידה והקובץ לא הופיע, עליכם לשחק את המשחק, למות, ולעשות EXIT TO DOS). עכשיו, היכנסו ל־EDITOR מסוג כלשהו, שמאפשר הכנסת תווים ב־ASCI, והעלו את הקובץ CREATURE.SET על המסך. על המסך תופיע שורה של סמלים קטנים... לא להיבהלו עכשיו שימו לב, כי ישנם ארבעה סמלים... לכו עם הסמן אל הסמל השני, לחצו על ALT ועל מספר השלב עליו יש ברצונכם לדלג! הסמל צריך להשתנות... אם הוא לא השתנה, סימן שה־EDITOR שלכם לא טוב לדברים מהסוג הזה. נסו EDITOR אחר. בהנחה והסמל השתנה, שמרו את הקובץ, העלו את המשחק, לחצו על PLAY, לחצו על השלבים ו... הפלא ופלא! גם השלב הבא יופיע ברשימה שלכם! תהנו...

החלסטרה של יורוקום

מאת עמוס אלנקוגן ואוראלה מאירי











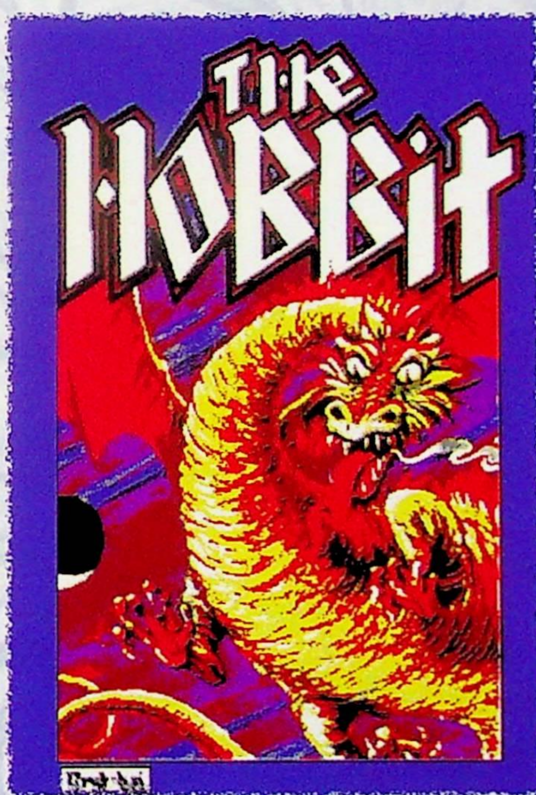


טולקין

אין שחקן במשחקי תפקידים שלא קרא (או לפחות שמע) על ספריו של ג'.ר.ר טולקין ("ההוביט"). אבל רק מעטים מכירים את ה־"ROLE MASTER", עולם מסובך וקשה מאוד למשחק, על־פי סיפוריו של טולקין

עולם ה־ROLE MASTER לא כל כך מוכר, אבל יש בו הרבה מוטיבים מעניינים שכדאי "לאמץ", כדי לגוון את כל ההרפתקאות והמשחקים שלו

ה־ROLE MASTER הוא משחק תפקידים קשה ביותר להבנה, שמורכב מהמון פרטים טכניים קטנים, שלפעמים יכולים לעלות על העצבים. מצד שני, כל הפרטים האלה גורמים למשחק להיות הרבה יותר מעניין ומציאותי מרוב משחקי התפקידים המוכרים לנו כיום (כמו "מבוכים ודרקונים" המיתולוגי). בגלל המורכבות של המשחק – לא יהיה אפשרי להסביר אותו בפעם אחת, כך שהפעם יוסבר רק דף הדמות של המשחק (מורכב מספיק בזכות עצמו), ואולי בפעם אחרת נסביר את המשחק עצמו.



דף הדמות מורכב משבע טבלאות: פרטים אישיים, שפות, קסמים, תכונות, ממון ויכולות לחימה, מיומנויות וציוד. בטבלת הפרטים האישיים צריך למלא כמובן שם, גזע, גובה, משקל, גיל, מין, התמחות, צבע עיניים, צבע שיער, הופעה באופן כללי, התנהגות ודרגה – כמו בכל משחק תפקידים. בנוסף לכך יש סעיף נוסף הנקרא "SPECIAL" – והוא עוסק בייחודה של הדמות. לדוגמא – חסינות לקסם.

לאחר מכן רושם השחקן את השפות שהדמות שלו יודעת. אם היא יודעת לקרוא אותן, לכתוב אותן, או שניהם. הטבלה השלישית עוסקת בקסמים שהדמות יודעת, כאשר יש לדמות סיכוי באחוזים ללמוד כל קסם. אם השחקן נכשל בגלגול קוביית האחוזים, הדמות לא תדע את הקסם.

טבלה 4 היא הטבלה המסובכת ביותר והחשובה ביותר בדף הדמות: התכונות של הדמות. בניגוד לרוב משחקי התפקידים המוכרים שבהם יש שש תכונות, ב־ROLE MASTER יש עשר תכונות:

כושר – משפיע על מספר נקודות הפגיעה ברשות הדמות ועל בריאותה באופן כללי.

משמעת עצמית – משפיעה רק על אופי הדמות ולא על עוצמתה.

כושר מנהיגות – מקביל לתכונה "כריזמה".

מהירות מחשבה, היגיון, כוח־גלגולי פגיעה ונזק, זריזות, רגשות, אינטואיציה.

יותר מציאותי מ"מבוכים ודרקונים"

לכל תכונה שהזכרנו יש מספר ערכים שמגדירים אותה. שני הטורים הראשונים בטבלה הם ערכי התכונה – "נוכחי" ו"פוטנציאלי". הדמות מתחילה את המשחק עם פוטנציאל להגיע לרמה מסויימת בכל תכונה. בטור הבא כתובות נקודות הניתנות לדמות לפי גובה התכונות הנוכחיות שלה. נקודות אלה משמשות בשלב מאוחר יותר ליצירת מיומנויות. שלושת הטורים הבאים, שהם האחרונים בטבלה, מפרטים את הבונוסים שהדמות מקבלת על תכונות גבוהות שיש לה ובהתאם לגזע שלה. לדוגמא: +5 לבני אדם בתכונות משמעת עצמית וכוח.

בטבלה הבאה מצויינת כמות הממון שברשות הדמות. סוגי המטבעות הקיימים במשחק הם פלטינה, זהב, כסף, ברונזה, נחושת, בדיל וברזל. בנוסף לכמות הממון מצויינות בטבלה זו גם תכונות לחימה והגנה כגון: מספר התקפות בסיסי, נקודות כוח, סך־הכל התקפות, סוג שריון, בונוס למגן, כושר תנועה בסיסי ונקודות ניסיון.

בטבלה השישית מפורטות המיומנויות של הדמות. כמות ואיכות המיומנויות נקבעת לפי סיכום הנקודות שניתנו בטבלה 4.

במשחק ה־ROLE MASTER יש אפשרות לבחור הרבה יותר מיומנויות מאשר במבוכים ודרקונים, דבר שמגוון את המשחק מאוד וגורם לו להיות יותר מציאותי. לדוגמא – 69 נקודות הספיקו ל־22 מיומנויות, כאשר לשש מהן יש שני שלבי מיומנות. הטבלה האחרונה מפרטת את הרכוש והציוד שברשות הדמות – משקלו, מיקומו על הגוף, תיאורו והערות לגביו. אלא שמרוב פרטים קטנים נוצר מצב בעייתי, למשל שלוחם נהרג בקפיצה מעל שלולית, כי הרוח שינתה כיוון, והלוחם נפל על הראש בדיוק בפינה של איזו לבנה.

עד כאן תיאור דף הדמות של משחק ה־ROLE MASTER. ואתם יכולים לתאר לעצמכם שאם לקח כל־כך הרבה מקום להסביר רק על דף הדמות של המשחק (ויש גם דברים רבים מאד שהשמטתי מאילוצי חוסר מקום), אז הסבר על המשחק יקח את כל המקום בכמה גליונות של העיתון... כך שאני נאלצת לסיים את הכתבה הזאת בטרם עת, ולתת לכם לקוות שיהיה לה המשך. ■

עדי יוגב

שפה של משוגעים

בחובבי די.אנ.די ושאר משחקי התפקידים דבקה סטיגמה אכזרית: חנונים! יש להם שפה מוזרה שאף אחד לא מבין (וגם אף אחד לא מנסה להבין). "זומביט" חושף: זה לא נכון. יש שחקני די.אנ.די מופרעים, יש שחקני די.אנ.די משוגעים, אבל יש גם (הרבה) שחקנים נורמלים לחלוטין

אני בטוח שלא אחדש לכם משהו אם אגיד שיש תווית בסגנון של "שטויות של חנונים" על משחק ה־D&D ושאר משחקי התפקידים. אחרי הכל, אתם חייבים להודות שמשפטים כמו "**וואי, לתראסאק יש 03 קב"פ!**" או "**לקחת חץ חומצה? אנחנו עלולים לפגוש טרולים**" נשמעים באמת מטופשים... אנשים קיבלו את הרושם (לא מעט גם בזכות הופעות טלוויזיוניות של שחקנים) שבמשחקי התפקידים השחקנים יושבים מסביב לשולחן מחופשים בצורה מגוחכת לחלוטין ומדברים בשפה שגם בעלי תואר בספרות עתיקה (או משהו דומה לזה) היו מתפוצצים מצחוק. אבל שחקני משחקי תפקידים לא מדברים ככה. אנחנו מוחים על העוול!



זה לא שאין שחקנים שהצורה שלהם זועקת 'חנון!' למרחקים, והם מדברים במשחק כמו שהם מדברים במציאות - בלי שום קשר לעברית, אבל אני מבטיח לכם שהם מיעוט. וזה בדיוק העניין: שחקנים מדברים במשחק כמו שהם מדברים כל הזמן, רק עם תוספת קטנה של שמות מפוצצים וקיצורים מגוחכים. חוץ מזה - הכול נורמלי. טוב, אולי 'נורמלי' זו לא בדיוק המלה הנכונה...

הנורמלים, המוזיקלים, הפסיכופתים

כשאני שיחקתי, וראיתי שחקנים מכל שכבות ה־I.Q שיש, זה תמיד דמה יותר לשיעור. לא שיעור בישיבה אצל מורה שעדיין תקוע נפשית במאה הקודמת, אלה שיעור של כיתה פסיכית שהחשק שלה ללמוד גבוה כמו קצב הדיבור של **רבין**, והם פשוט עושים למורה את המוות (נשמע מוכר?). וככה גם הם נשמעים.

יש שחקנים שהם פחות או יותר נורמלים, אולי מנומסים מדי בשביל לצרוח, המשפטים שלהם הם משהו כמו "הוא נושך אותי? יופי, שמרתי כמה סלעים גדולים ונחמדים בדיוק למצב הזה...". כשמשחקים אצל שחקנים חולי מוזיקה, זה נשמע כמו קטע מ־MTV, והם נשמעים בערך ככה: "נושך אותי? טוב, אני שולף את החרב, מניף אותה ככה (מדגים) באוויר ומשפד אותו!"

והסוג שהכי מבדר לראות אותם בשעת פעולה הם המשוגעים לחלוטין, הדפוקים עם הדיפלומה, הפסיכופתים שאף בית חולים לא מסוגל לטפל בהם... השחקנים שאוהבים סרטי אימה, סרטי מדע בדיוני וסרטים שאין בהם ממש עלילה אלה רק רצף של יריות והערות חוכמולוגיות מצד הגיבורים ('הנוסע השמיני' ו'הטורף' מככבים כרגע בראש הרשימה). השחקנים האלה פשוט נכנסים לדמות שלהם. למשל:

לוחם חצי לא שפוי: "נושך אותי?! כוס'אמו, אני עולה עליו (בשלב זה כבר מדובר בצרחות היסטריות והנפות חרב מדומות) הבן־בן־בן, אני אזיין לו את הצורה!!!"

קוסם קר־רוח וסנוב: "נושך אותי? אני מטיל עליו את הלחש החדש שהמצאתי, וכשהקוצים יוצאים לו מהגוף והוא מתייסר בכאבי תופת, אני מתיישב לידו שואל אותו איך ההרגשה ורושם הכול ב..." (זה עוד ממשיך אבל אני אחסוך מכם את זה).

כוהן זקן וקצת סנילי שמתנגד לאלימות מכל צורה: "נושך אותי? אני מתיישב, מוציא את המזון מהתיק שלי ומאכיל אותו. אחר־כך אני מלטף אותו ומסביר לו שאפשר לבקש יפה ושסתם לנשוך זה..." (אני מקווה שברור לכם עד עכשיו שמדובר במפלצת עם אינטליגנציה של נעל שרעבה מספיק בשביל לבלוע סוס...).

מנחים בקריזה

גם בין השה"מים (משהו כמו מנחה) בארצנו יש סוגים שונים ומשונים. למשל:

הסאדיסט: "מה אתה בוכה? הדמות שלך שרדה שתי פגישות אצלי, אני זה שצריך לבכות!"

הפראייר: "באמת, ניר, לחש 'פיצוץ אטומי' הוא לא חזק כל כך, ואתה מכיר אותי - שאני אעבוד עליך?!..."

ואני אפילו מכיר שה"מ לא לגמרי יציב בנפשו, שהיה זורק חפצים (כואבים) על כל מי שהיה מפריע לו באמצע המשחק...

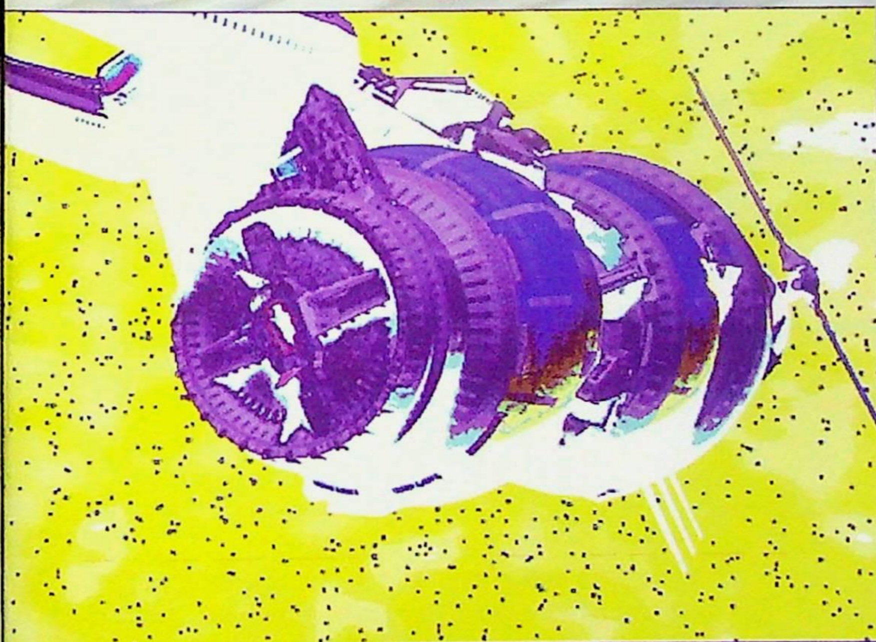
כפי שאתם רואים, אין שום שפה קבועה אצל שחקני משחקי תפקידים והם באים מכל שכבות הטיפש־עשרה. הדוגמאות למעלה הן אפילו לא חלק קטן מכל סוגי השחקנים, וזה רק בישראל. אני מסכים ששחקני משחקי התפקידים הם עם קצת **מוזר**, אולי משוגע (טוב, טוב, מוזר ומשוגע!), אבל לא יותר מוזר ומשוגע מעוד הרבה אנשים בעולם - כולל אתם! ואם אתם שומעים שיחה שלהם כשאתם עוברים במסדרון וזה נשמע לכם כאילו חסר להם חמצן במוח (באמת חסר להם, אבל אני מדבר על כמות שמספיקה בשביל להפוך בנאדם לצמח), אז תדעו שזה רק בגלל שהם עושים לכם את זה בכוונה... ■

אמיר אבירי

זה לא "מסע בין

..."בבילון חמש" היא אחת הסדרות הנחמדות מדליקות, עלילות מרתקות וגראפיקה מדהימה חשוב: לפני שמתחילים לצפות, חובה לשכוח





babilon

"בבילון חמש" היא אחת הסדרות החדשות שצצו בזמן האחרון על מרקענו. הסידרה משודרת פעמיים בשבוע: ביום שלישי בערוץ לבנון (כן, הוא עוד קיים, ומשדר בין השאר גם את "מסע בין כוכבים" מהעונה השביעית והאחרונה!) וביום חמישי ב־22:50 בערוץ 3. הכבלים תולים, כנראה, בסדרה הזאת תקוות גדולות, מאחר ובאחד מעלוני החורף שלהם נכתב מידע רב מאוד (ושגוי מאוד) בקשר לתוכן הסידרה.

נתחיל מההתחלה. בבילון חמש (מלשון "בבל". אתם יודעים, המגדל) היא תחנת חלל (ולא ספינת חלל כמו שהיה כתוב בכמה מקומות). ה"ספינה" גם לא שטה לה במרחבי היקום, אלא נחה לה במקומה, מסתובבת על צירה (כדי ליצור כוח משיכה מלאכותי) והיא מלאה ביצורים מכל המינים. כדי להבין טוב את בבילון חמש צריך לעשות צעד אחד מרכזי וחשוב. לשכוח לגמרי מהיקום של "מסע בין כוכבים".

השנה היא 2258 לספירת הנוצרים. בני האדם סיימו לפני עשר שנים מלחמה עקובה מדם עם גזע המינבארים (על הגזעים ושגריריהם יוסבר בהמשך) והחלו לשקם את ההריסות. כמה היסטוריונים החלו לקרוא לעידן הזה "העידן השלישי". לאחר ארבעה נסיונות שנכשלו, הוחלט לבנות תחנה נוספת ואחרונה בסדרת תחנות הבבילון – בבילון חמש. מטרת התחנה היא להפוך את מעשי אלוהים במגדל בבל. למצוא מקום שבו כל גזעי הגלקסיה יוכלו למצוא שפה משותפת. הגזעים רבים ומגוונים, וכך גם אופן הצגתם, אבל ישנם חמישה גזעים עיקריים השולטים בגלקסיה.

החמישייה הפותחת

הסנטאורים: הם היו בעבר הרפובליקה ששלטה בחלק ניכר של הגלקסיה, היתה להם מסורת ותרבות מפוארת, אולם עכשיו הם אימפריה בדעיכה, כמה כוכבי לכת מאוגדים יחדיו שחיים בעיקר על זכרונות מהתקופה הנפלאה של האימפריה הסנטאורית הגדולה. עד לפני כמה זמן הם שלטו ביד קשה בעם הנארן, שהשתחרר מעבדותו במרד, והקים את האימפריה שלו.

הנארנים: לכל חובבי "מסע בין כוכבים" (להלן – מסב"כ), קחו את הפרנגים ואת הקרדאסיאנים, שלבו אותם ביחד ותקבלו את הנארן... הם עם גוץ, תחמן, לא רשע במיוחד, אבל מוכן לעשות כמעט הכל כדי להשיג את מטרותיו. הם היו עבדים של הסנטאורים עד לפני כמה זמן, אבל עכשיו יש להם ממשלה ואימפריה משלהם, והם חיים במטרה מתמדת להשתלט על עוד שטחים. סה"כ הם גם עם קומי למדי, במיוחד ההתנגשויות שלהם עם עמים אחרים והניסיון המתמיד שלהם לעסקים אפלים.

מינבארים: לכל הדעות, הגזע המגניב ביותר על התחנה. הם גזע עתיק־יומין ותכם מאוד, שהיה תבונתי עוד לפני שהאדם למד ללכת. הם יצורים שיודעים להעריך אמנות, יופי והיסטוריה, והנציגים שלהם הם לרוב מתורבתים אך תקיפים. הם נשלטים על ידי גוף שנקרא "המועצה האפורה", גוף שולט הנחשב לחכם ונאור. לפני כעשר שנים הם היו במלחמה איומה עם בני האדם, מלחמה שבני האדם היו אמורים להפסיד בה הפסד כבד. ואז, באמצע הקרב האחרון, שהיה אמור לקבוע סופית את גורל המין האנושי, קרב שבו המינבארים היו מנצחים לבטח, הודיעו המינבארים על כניעתם. כעת הם בקשרי ידידות עם כדור הארץ, ומהווים גורם שקול והגיוני ב"בבילון חמש".

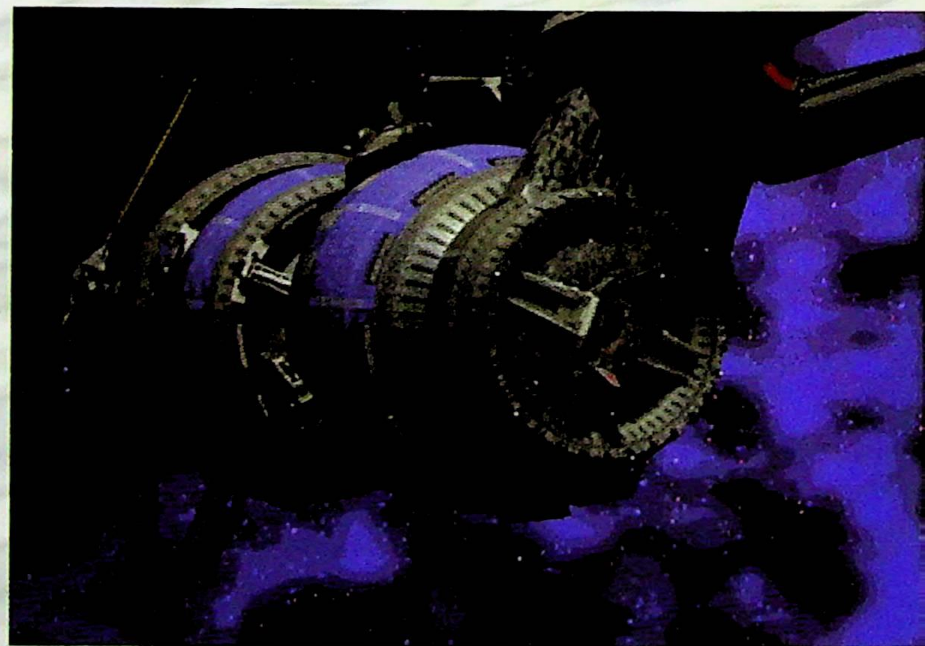
וורלונים: מי מכיר מי יודע? אף אחד. זהו גזע מיסתורי שאף אחד לא ראה עד פתיחת התחנה. למען האמת, אף אחד גם לא ראה אותם לאחר פתיחת התחנה, כי שגרירם, קוש (זה שמו), מסתובב תמיד עם חליפת נשימה, שמאפשרת לו להתקיים בסביבתנו, ולכן אף אחד לא יודע כיצד הוא נראה. הוא גם מדבר בצורה עקיפה ומלאת חידות. לרוב הם גם מנסים להימנע מלהתערב בפוליטיקה בין־כוכבית.

בני האדם: מי אלה? לא, ברצינות. למרות שהתחנה היא בבעלות בני האדם, ומנוהלת על ידם, היא בנויה בצורת שוויון בין בני האדם לחיזרים. אבל אם במקרה יוצא לכם לשמוע את המפקד מורה לאחד מאנשיו לסרוק את מגורי החיזרים, זה לא בגלל גזענות, אלה בגלל שישנם כמה יצורים אשר לא נושמים חמצן, אלה מתאן (לדוגמא).

כוכבים", אבל...

ביותר שעלו על מסכינו בזמן האחרון. דמויות שנעשתה במחשבי "סיליקון גראפיקס". והכי לגמרי מהיקום של "מסע בין כוכבים"

babilon





סגנית המפקד - רוסיה גאה

הדמויות בסידרה מגוונות ועברו שינויים רבים מאז הפיילוט (מי שראה את "ספרות זולה" יודע מה זה פיילוט). השינויים נעשו בעיקר בצוות האנושי שמנהל את הסידרה (הוחלפו רופא, סגנית מפקדת ועוד כמה דברים טובים). הנה כמה מהדמויות ששרדו את הפיילוט:

קומנדר ג'פרי סינקלר: מפקד התחנה. נשלח לכאן לאחר שירות ארוך במקומות אחרים, אבל למרות הכל לא עלה מעל לדרגת קומנדר. הוא השתתף בקרב הגדול נגד המינבארים לפני כעשר שנים כטייס קרב, והיה אחד מהיחידים ששרדו מהקרב הנורא. במהלך הקרב המטוס שלו נעלם ל־42 שעות מעל המסך, ואין לו שום זיכרון מהאירוע.

לוטננט קומנדר סוזן איבנובה: היא רוסיה במוצאה ולא מתביישת להודות בכך. היא אחראית לרוב על גשר הפיקוד, אבל מדי פעם יוצאת גם למשימות שטח. היא קשוחה מאוד, ואין לה הרבה אמון בביורוקרטיה של המימשל העליון. איבנובה היא דמות נגדית לנשים ב"מסע בין כוכבים", שעד לאחרונה פשוט לא עשו כלום (מלבד טשה יאר זצ"ל, שנפטרה בעונה הראשונה, ומדי פעם איזשהו ניצוץ אסרטיביות מצד בברלי קראשר או טרוי, הן באמת לא עושות כלום). אם ניתן להשוות את איבנובה לאיזושהי דמות במסב"כ, זה לטשה. לשתיהן יש שמות רוסיים...

מפקד ביטחון מייקל גריבולדי: מנוסה, נזרק מכמה משרות בעבר, אלכוהוליסט בגמילה וחובב בלונדיניות. האנטיתזה המושלמת לוורף, אבל למרות הכל סינקלר סומך עליו ונותן לו חופש פעולה רחב מאוד.

שגרירת המינבארים, דלן (הידוע גם בתור סאטאי דלן): זו כנראה הדמות המיסתורית ביותר, ולדעתי המגניבה ביותר, שיש בסידרה. היא מכירה את סינקלר זמן רב (לא ידוע מאיפה) ויש ביניהם ידידות נפלאה. היא חכמה, מקסימה ודיפלומטית להדהים. לאחרונה הסתבר שהיא חברה במועצה האפורה, אבל אסור לאף אחד לדעת על זה. צריך לשים עליה עין.

שגריר הסנטאורים מולרי: מולרי הוא חובב נשים יפות, משקה טוב והימורים. למען האמת, לא אכפת לו יותר מדי מפוליטיקה, כל עוד זה לא נוגע לרפובליקה שלו. אמנם הוא אחד מהסנטאורים היחידים ביקום שמוכנים להודות שהרפובליקה מתפוררת, אבל זה לא עושה אותו גאה פחות בעבר שלה מכל סנטאורי אחר. מולרי הוא מעין דמות מצחיקה–עצובה, בערך כמו הסנטאורים עצמם. עוד דבר שחובה לציין הוא שינאתו העזה לג'אקאר, נציג הנארנים. וכשהם מתווכחים ורבים אחד עם השני, זה לרוב משעשע ביותר.

ג'אקאר, נציג הנארן: ג'אקאר הוא עוד אחת מהדמויות הקומיות/טרגיות/דרמטיות של הסידרה. הוא בהחלט מגלם נארן טיפוסי (יענו, מניאק לאורך כל הדרך), אבל מדי פעם יש לו את היציאות שלו, ולפעמים הוא גם מגלה פרצי נדיבות או נחמדות. אבל במקרים אחרים הוא לרוב (אם ננסח את זה בצורה דיפלומטית) "קוץ במקום שרוב היצורים משתמשים בו בכדי לשבת".

גראפיקה טלוויזיונית מדהימה

קצת מידע על התחנה: היחס של הרבה מיושבי התחנה כלפי השלטונות בארץ הוא של אי־אהדה, לכל הפחות. הפיקוד העליון מוצג כאן כלא מתחשב, מנותק ומנופח מאוד, ולא פעם מושמעות נגדו טרוניות, במיוחד מצד הצוות הארצי. זה, כמובן, שונה מאוד מההרמוניה הנפלאה ששוררת בכל מקום ב"מסע בין כוכבים". עוד כמה הבדלים בין התוכנית למסע בין כוכבים: שיטת הסימון של המפלסים בתחנה היא על פי צבעים: כחול, ירוק, חום וכו'. ועוד הבדל הוא בשיטת המסע; אין WARP, יש שערי קפיצה שדרכם מקפצים לשערי קפיצה אחרים.

השוני העיקרי של "בבילון" ממסב"כ הוא שמסב"כ מתרכז יותר בדמויות, בעוד שבבילון חמש מתרכזת הרבה יותר בעלילה. למרות שיש בה דמויות נפלאות, העלילה חשובה כאן יותר. כאן ניתן להרגיש את ידו של **הארלן אליסון**. אליסון הוא אחד מגדולי סופרי המדע הבדיוני, שמתמחה בסיפורים קצרים. יש לו ניסיון בסיפורים עם דגשים על העלילה. כל החלליות וגראפיקת הרקע בתוכנית נעשו בעזרת מחשבי סיליקון גראפיקס, והיא פשוט מדהימה. ממש מומלץ. בסך־הכל, זוהי אחת מהסדרות היותר נחמדות שעלו על מרקעינו בזמן האחרון. ■

אסף מור

MICKEY MANIA

הקרב על המיקי!



כל חובב משחקי וידיאו חייב לעצמו את "מיקי מאניה", המשחק החדש מבית דיסני. האנימציה מדהימה, המוזיקה מקסימה ועשר דקות של משחק מרגיעות יותר מסופשבוע של שינה...

לפעמים אני חושב שנמאס לי מכל משחקי הוידיאו, כי הכל בהם אותו הדבר: כל הזמן הורגים אנשים, יש טובים, ויש רעים, יש גיבור, וצריך להציל את העולם... תודו, הכל זהה. ובכל פעם שאני חושב מחשבות רעות כאלה, בא מישהו ו"מציל את המצב". פעם זה היה STARWARS המדהים, ופעם זה היה ULTIMA 8 – PAGAN, משחק ה־DND הטוב ביותר שיצא. לפני שבוע זה קרה לי שוב. הישועה הפעם הגיעה ממקור בלתי צפוי: נתקלתי במשחק החדש ביותר של חברת DISNEY SOFTWARE, שנקרא MICKEY MANIA. המשחק היפה הזה הפליא והקסים אותי ביותר. המשחק מציג סגנון חדש, קליל מאוד, של משחק הרפתקאות/פלטפורמה.



קיטש פלטפורמי, אז מה?

על הקופסא כתוב, שהאנימטורים של דיסני ציירו את מיקי מאוס במיוחד בשביל המשחק הזה. לא חייבים להאמין... המשחק נפתח באנימציות קטנות וחמודות של מיקי ופלוטו, ומסך אופציות קטן וחמוד, בו ניתן לקרוא את הסיפור. "זומביט", כרגיל, עושה לכם ת'עבודה. אז זה הסיפור: מיקי מאוס זז בזמן, בין כל הסרטים המצויירים המפורסמים שלו, ונלחם **בפיט** הרשע. הרעיון הכללי שעומד מאחורי הסיפור הוא מקורי ויפה מאוד: המשחק נפתח בסרט המצוייר הראשון של מיקי מאוס, שיצא מתישהו בסוף שנות ה־20, על ספינת הקיטור. המשחק מתחיל בשחור/לבן, ומקבל, לאט לאט, צבע.



למרות הרעיון המקורי שעומד מאחורי הסיפור, המשחק עצמו הוא די קיטש פלטפורמי: אוספים ג'ולות וזורקים על אויבים. על האויבים, דרך אגב, אפשר גם לקפוץ. למרות שהוא נדוש, האווירה במשחק מיוחדת במינה, ומכילה מין קלילות כזאת, שבעצם עושה את המשחק.

מוזיקה מדהימה

ה"קלילות" באה לידי ביטוי בעובדה, שהכל יפה, חמוד וקליל כזה. קשה להסביר את זה, אבל המוזיקה מרגיעה, והשליטה חלקה כמו בסרט מצוייר אמיתי של מיקי מאוס. ולמרות שיורים במיקי המסכן, רודפים אחריו, זורקים עליו חביות, מטילים אותו למים ומתעללים בו, כל מי שמשחק בוידיאו הזה, נרגע אוטומטית. כל מי שיבוא ויראה אותי משחק במשחק הזה, יראה אדם כל־כך רגוע, עד שהוא יהיה בטוח שהזריקו לי משהו ישר לווריד...

תולדות הקולנוע

לאורך כל המשחק מיקי מטייל, כאמור, בין הסרטים המצויירים הכי קלאסיים שנעשו עליו. יש במשחק 23 שלבים, והם כוללים בין השאר את STEAMBOAT WILLY, ג'ק והאפונה, THE MAD DOCTOR, ועוד סרטים שמכילים דמויות נוספות מהסרטים המצויירים של מיקי: דונלד דאק וכל החבר'ה, וכמובן פיט הרשע, שזז בחלקלקות מפליאה, כמו כל הדמויות במשחק, ומופיע בסוף כל שלב.

הגראפיקה היא מהיפות שראיתי, והדבר בא לידי ביטוי באנימציה מושלמת וצבעים חלקים לגמרי. מיקי, וכל שאר הדמויות, מצויירות בהתאמה מושלמת כמעט לסרטים המצויירים של דיסני, וזה אחד מהדברים הבולטים במשחק. המוזיקה ממש מדהימה, ומועתקת באופן מושלם מהסרטים. היא כל־כך יפה ומתאימה לאווירה, שהיא בונה לפחות 50% מהמשחק.

האפקטים קלילים וחלקים. השליטה היא אחד מהדברים הבולטים במשחק: כשהזזתי את מיקי בפעם הראשונה, חשבתי שזה דמו, אז לחצתי START. במשך השלבים, מצטרף למיקי פלוטו, כלבו הנאמן, ומתלווה אליו למשך כמה שלבים. והוא עוזר ומוסיף המון ליופי של המשחק הנהדר הזה. למרות הביקורת הטובה, חבל (מאוד, מאוד, מאוד) שאי־אפשר לירות למעלה, כי זה היה עוזר מאוד. אני לא רואה שום סיבה שבגללה לא יוכל מיקי לכוון למעלה, אלא אם כן יש לו בעיות בגב, דבר שהוא לא סביר בהחלט...

כל מי שיש לו SNES, ורוצה שינוי (רוצים שינוי?), שיעשה לעצמו טובה, ולפחות **יראה** את המשחק הזה... הוא לא יצטער. ■

תיבת הציון

- ◉ **מצוין**
- ○ טוב מאד
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

דוד מאואס

הערת המערכת: איפה האתיקה? איך זה שנותנים לדוד מאוס לכתוב על בן-דודו?

קרבות הסמוראי

SOMURAI SHOWDOWN היא משחק הקרבות הטוב ביותר מאז סטריט פייטר 2. תשמעו למה:

בעלי מכשיר ה־3DO זועקים זמן רב למשחק קרבות באיכות סבירה ומעלה. לאחר האכזבות הנוקבות של SHADOW ו־WAY OF THE WARRIOR (שדרך אגב, יופיע בקרוב על המכונות הגדולות, ולב המכונה יהיה – איך לא – מכשיר 3DO) המסורבלים מגיעה הישועה כשהיא נושאת שם ידוע בעולם משחקי הקרבות – SAMURAI SHODOWN. SS היה להיט ענק ב־1993 ורוב המבקרים בעולם (כולל עבדכם) מצאו אותו כמשחק הקרבות הטוב ביותר מאז STREET FIGHTER 2, ובקלות משחק הקרבות הטוב ביותר מבית SNK, היא יצרנית ה־NEO GEO. הוא היווה מעין מהפיכה במשחקי הקרבות בכך ששילב חרבות – למעשה, לכל דמות יש להב משלה – חיות שמסייעות ללוחמים ודמויות רקע שמתערבות במהלכי הקרבות.

קבל 12 לוחמים

SS על ה־3DO יצא במקביל לשאר הגירסאות הביתיות ובמקביל ל־SS 2 על המכונות הגדולות. במשחק זה עליך לבחור דמות מתוך 12 לוחמים – ועם בסיס חזק להניח שיש עוד לפחות שתי דמויות נסתרות – איתה יהיה עליך לגבור על 13 לוחמים בקרבות אחד־על־אחד, כשכל קרב מוכרע לפי הראשון שזוכה בשניים מתוך שלושה סיבובים. ב־SS יש מספר חידושים כמו התחמקות מהירה אחורנית וריצה, כמו כן לעיתים נזרקות לזירה מטבעות לנקודות, אוכל להעלאת כוח ופצצות שמורידות כוח. חידוש נוסף הוא מד כוח שעולה ככל שדמותך סופגת יותר נזק במכה, כשמד זה מגיע לשיא הדמות היא שטופת דם והנזק שהיא גורמת בכל מכה גדול יותר.







דבר נוסף חדש במשחק הוא הזומים הזכורים לרע מ־ART OF FIGHTING. כשהלוחמים מתרחקים זה מזה פרספקטיבת המשחק מתרחבת, כך ניתן לקבל מידע על זירת הקרב בכללותה. בדרך מדהימה הצליחו מתכנתי המשחק לשלב את אפקט הזום בצורה חלקה, מהירה ושאינה פוגעת ברמת המשחק, זאת בניגוד ל־AOF.

גירסת ה־3DO היא ללא ספק הגירסה הטובה ביותר של SS. יש אפשרות לשחק בלי כלי נשק, ואז חלק מהתנועות המיוחדות אינן ניתנות לביצוע, או עם נשק. מתוקף היותו משחק חרבות, מלווה SS בקטעי דם רבים, אלא שהדם הרבה יותר מציאותי כאן בהשוואה למזרקות והבועות המגוחכות של MORTAL KOMBAT 2. את הדם, דרך אגב, ניתן לצנזר.

כל הדמויות ממשחק המכונה קיימות, ובעצם גירסה זו מתעלה אף על הגירסה המקורית, שכן אחרי הכל ה־3DO חזק יותר מה־NEO GEO גם בגראפיקה וגם בצליל. קשה לי מאוד לראות את SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (הם חייבים לקצר את השם הזה) המיוחל מתעלה על SS על ה־3DO.

SS ישאיר את בעלי ה־3DO מחייכים להרבה זמן ואת בעלי שאר מכשירי ה־CD-ROM עם הראש עמוק באדמה. ■

גראפיקה - 95. עד הפרט האחרון. זומים, אנימציה מדהימה ורקעים יפהפיים.

סאונד - 90. רוב קטעי הדיבור הם ביפנית, עם ליווי הכתובות באנגלית. מוזיקה יפנית טיפוסית – מכאן זו שאלה של טעם.

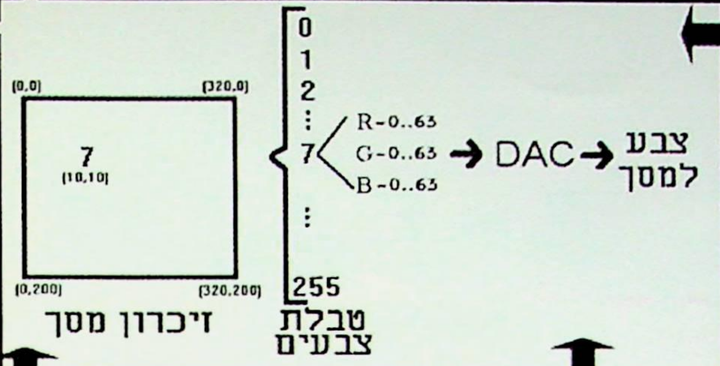
שליטה - 90. המון תנועות, עם או בלי כלי נשק. תגובת השלט טובה מאד והקרבות עצמם מהירים.

אורך־חיים - 95. זוכרים כמה זמן בילִיתם מול מכונת ה־STREET FIGHTER 2? – תכפילו אותו.

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ● טוב מאד
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

אבי פישמן



● נסקר התהליך בתרשים זרימה: נניח שבפיקסל כלשהו, לדוגמא בנקודה (10,10), מופיע הערך 7. הערך הוא אחד מערכי טבלת הצבעים הכוללת 256 איברים, איבר לכל צבע. לערך המסוים, במקרה שלנו 7, יש ערכי [illegible] בין 0 ל־63 לכל אחד משלושת רכיבי הצבע: R, G ו־B. כל [illegible] DAC [illegible] אות אנלוגי שיאיר את הפיקסל המבוקש בצבע הנחשק.

תִכנות AOOO

בכתבה הקודמת עסקנו בכניסה ויציאה מהמצב הגראפי של 320x200 וכתיבת פיקסלים למסך. בכתבה זו נתמקד בהגדרת הצבעים המופיעים על המסך. נלמד כיצד מגדירים צבע, כיצד שולטים בצבעים המופיעים על המסך, נבחן את הצורה הסטנדרטית לשמירת הצבעים ונלמד כמה "טריקים" שניתן לבצע בעזרת שינוי טבלת הצבעים

כיצד ניתן להגדיר צבע בצורה מדויקת? כבר בגן לימדו אותנו, שישנם צבעי יסוד, מהם מורכבים כל הצבעים האחרים. אם ברצוננו להרכיב צבע צהוב, נערבב אדום עם ירוק, ואם ברצוננו ליצור סגול, נערבב אדום בכחול. לפי שיטה זו פועל גם כרטיס ה־VGA. כל צבע מוגדר משלושה אלמנטים: RED, GREEN, BLUE או בקיצור RGB. על הכרטיס נמצא רכיב הנקרא 6 BIT DAC (שם מפחיד לרכיב פשוט). DAC הוא קיצור ל: Digital to Analog Converter, כלומר, המרה ממספר דיגיטלי, בעל שש סיביות, לאות אנלוגי. כל אלמנט של צבע (אדום, ירוק וכחול) מיוצג על־ידי מספר בין 0 ל־63 (2^6 = 64), ככל שהמספר גבוה יותר כך בהיר יותר היסוד.

שלושת האלמנטים יחד הופכים לאות אנלוגי הגורם למסך להאיר באותה נקודה בצבע המבוקש. תפקידו של ה־CAD אם כן, הוא להפוך את שלושת מרכיבי היסוד של הצבע לצבע אחד המורכב משלושתם.

בכתבה הקודמת, הוסבר שכדי להדליק פיקסל, יש לכתוב בית לזיכרון. כולנו יודעים שטווח המספרים שניתן לאחסן בבית הוא מ־0 עד 255. אכן, המספר המקסימלי של הצבעים היכולים להופיע בו־זמנית על המסך ב-VGA הוא 256. המספר אותו הצבנו בבית שכתבנו לזיכרון, הכיל את מספר אינדקס הצבע, שאנו רוצים שיופיע על המסך. קצת מסובך, אז נסביר. על הכרטיס ישנה טבלה בה 256 איברים הממוספרים מ־0 ועד ל־255. כל איבר בטבלה בנוי משלושה בתים, כאשר כל בית מייצג רכיב צבע אחד. הראשון מייצג את הרכיב האדום, השני את הירוק, והשלישי את הכחול. רק נזכיר שכל רכיב מחזיק בתוכו מספר מ־0 עד 63 ולא יותר. כאשר אנו כותבים בית לזיכרון מסך, המכיל לדוגמא 7, פונה הכרטיס לאיבר השביעי בטבלת הצבעים (הנקראת באנגלית PALETTE) שולף את שלושת רכיבי הצבע המופיעים שם וצובע את הנקודה על המסך בצבע המהווה שילוב של השלושה. חשוב מאד להבין שהבית הנכתב לזיכרון מהווה רק את האינדקס לטבלה ולא ערך של צבע (ראה מסגרת).

כיצד מגדירים את טבלת הצבעים?

בכתבה הקודמת השתמשנו בפסיקת הוידיאו, אותה פרוצדורת שירות שהמחשב מספק לנו, כדי לעבור למצב גראפי. הפעם נשתמש בפורטים. (PORTS) אלו הם מעין נקודות חיבור בין המעבד לציוד הסובב אותו. לא נתעכב על הבהרת המושגים פסיקות ופורטים, מכיוון שאילו מושגים מורכבים שלא חייבים להבינם עד הסוף כדי לבצע גראפיקה מהירה. מי שרוצה להרחיב את ידיעותיו בנושא המעניין הזה הנקרא System programming אני ממליץ לו בחום לקנות ספר ענק (גם בגודל – 1300 עמודים ויותר) הנקרא "PC Intrn" בהוצאת "Abacus" אותו כתב Michael Tischer, אך זהו ספר יקר, מחירו 270 ש"ח בערך, מנוי ל"זומביט" משתלם הרבה יותר...

לכן אם מושג כלשהו איננו ברור השאירו לי דואר בזומביט־און־ליין (עבור RAN KOHAVI) ועבדכם ינסה להסבירו בקצרה.

אנו נשתמש באותן נקודות חיבור, הפורטים, כדי לגשת לטבלת הצבעים של ה־VGA. שימו לב! המשחק בפורטים ופסיקות לא מוכרות מסוכן! מסוכנים במיוחד הם הפורטים. ככלל, אין לכתוב לפורטים המיועדים לקריאה או אפילו לקרוא מפורטים המיועדים לכתיבה. כמו כן, יש להקפיד על כך שמספר הפורט או הפסיקה הנקראת יהיה נכון. פשוט חבל לי על הדיסק שלכם במקרה של טעות... (אוקיי, אני מגזים קצת, אז מה?). כדי לקרוא צבע מטבלת הצבעים, נכתוב את מספר הצבע לפורט $3c7 ולאחר מכן נקרא את שלושת ערכי רכיביו מפורט. $3c9 פרוצדורה לדוגמא תמחיש זאת היטב:

```
Procedure GetColor(Color:Byte;Var R,G,B : Byte);
Begin
Port[$3c7] := Color;
R := Port[$3c9];
G := Port[$3c9];
B := Port[$3c9];
End;
```

רואים איזה מוזרים הפורטים האלה? מאותו הפורט קוראים אחד אחרי השני את שלושת יסודות הצבע, וכל פעם שקוראים מהפורט, משתנה ערכו ליסוד הבא. ישנו כאן טריק קטן: אם נמשיך לקרוא מהפורט עוד שלושה ערכים יהיו אלו הערכים של הצבע הבא וכו'... כך ניתן לקרוא את כל הטבלה בלולאה אחת על־ידי הכנסת 0 לפורט$3c7 וקריאה מפורט$3c9 256 פעמים את שלושת היסודות ברציפות. הכתיבה לטבלת הצבעים דומה. אנו נכתוב את הצבע אותו רוצים לשנות לפורט $3c8 ולאחר מכן נכתוב את שלושת רכיביו לפורט.$3c9 גם כאן פרוצדורה תראה זאת:

```
Procedure SetColor(Color, R,G,B : Byte);
Begin
Port[$3c8] := Color;
Port[$3c9] := R;
Port[$3c9] := G;
Port[$3c9] := B;
End;
```

גם בשינוי הטבלה, הכתיבה לפורט, כמו הקריאה אליו, משנה את ערכו ומביאה את צבע היסוד הבא. גם כאן ישנו טריק דומה: אם נמשיך לכתוב עוד שלושה בתים אל $3c9 נשנה את הצבע הבא, ולכן ניתן לכתוב את כל הטבלה, כמו שניתן לקרוא אותה, בלולאה אחת. בגיליון הבא נלמד איך ליצור טבלת צבעים משלנו. ■

רן כוכבי

"האותיות הקסומות של הנרייטה" היא לומדה שאמורה ללמד את אחינו הקטנים לקרוא. חבל רק שעושים את זה דרך עלילה דבילית וגראפיקה מבישה



כשהבאתי הביתה את הלומדה **"האותיות הקסומות של הנרייטה"**, והודעתי לאחותי בת השש שהבאתי לה משחק חדש, זכיתי לקריאות ההתלהבות הרגילות. לאחר מכן גיליתי שהלומדה בכלל לא מתאימה לגיל שלה ולכן פניתי לאחותי השנייה. התקנתי את הלומדה ויצאתי מהחדר כשאני משאיר את אחותי להסתדר לבד. לאחר כחצי שעה שמעתי את הקליק של סגירת המחשב, ואחותי יצאה מהחדר והודיעה לי שהיא גמרה את המשחק. נכנסתי המום לחדר, הרצתי את הלומדה והתיישבתי לראות מה קורה בה. בניגוד ללומדות אחרות, יש ללומדה הזו את כל המאפיינים של משחק: עלילה, גיבור ומטרה. דרך המשחק היא לפתור את האתגרים השונים שמציבה לך הלומדה, וככה להתקדם. האתגרים הם בנושא שפות (את השפה יכול לבחור ההורה או המורה. יש עברית, אנגלית, צרפתית, איטלקית ואפילו ספרדית).

אם כבר עלילה, אז למה דבילית?

עלילת הלומדה די דבילית: הנרייטה התחתנה עם הנרי. מורגנה, המכשפה הנוראה, הפכה את הנרי לצפרדע (לא ברור למה, בטח סתם בגלל שהיא נוראה), ובפני הנרייטה עומדת משימה נאה: להפוך את הנרי חזרה לאדם. עם כל הרצון הטוב של המתכנתים ליצור לומדה שהילדים יאהבו לשחק בה, למה לא השקיעו קצת, אפילו טיפ־טיפה בגראפיקה? ממש רואים שלגרפיקאים של הלומדה לא שילמו מספיק כסף (או שהם סתם היו עצלנים...).

גראפיקה של עצלנים

הגראפיקה פשוט מבישה. למרות שהמשחק רץ רק על VGA, הציורים שבו נראים כאילו נוצרו למסך EGA. בתחילת המשחק המשתמש רואה מולו ספר ובו מספר אפשרויות. כל אפשרות היא משימה אחרת שיש לבצע. המשתמש יוכל לבחור את המשימות באיזה סדר שמתחשק לו, אבל הוא יצטרך לבחור את כולן. האפשרויות הן: משחק זיכרון, זיהוי מלים, מציאת אותיות חסרות ושבירת צופן.

אחד הדברים הטובים בלומדה (שאולי הוא זה שזיכה אותה בפרס "הלומדה הטובה ביותר") הוא האפשרות של ההורה/מורה לשנות כמעט הכל בלומדה. חוץ מבחירת השפה ניתן לבחור את אוצר המלים (או לבנות אחד כזה), ניתן לבחור את צורת הפרס שיקבל המשתמש על תשובה נכונה ואת העונש שיקבל על טעות. בסך הכל – לא נורא, אבל גם לא ממש נעים. ■



אייל מושקוביץ'

אחותי הקטנה היא נורא מסכנה,
היא לומדת לקרוא עם כלאת מן תוכנה.

הצפרדע תלמד אותך לקרוא

"כתיבה בקלי קלות" היא לומדה מצויינת ללימוד מלים. בקרוב אצל האחים הקטנים

אז ככה: אתה צפרדע, שמגוייסת למטרת למידת מלים. אתה מתחיל, נכנס ורואה חמישה סוגי משחקים. אתה לא יודע לאן להיכנס. מצד אחד, אתה יכול לבחוו11צוחק הידוע "בול פגיעה". אבל האם זה המשחק "בול פגיעה" המוכר? או אולי כדאי לבחור להיכנס למועדון הלילה? החלטתי לבחור ב"בול פגיעה". בהתחלה הופיעו מולי ארבע מלים על המסך: "ארבע", "ערבא", רעבא", ו"הרבע". בחרתי את המתאים. פתאום יצא נחש קופצני מהמלה ונפל למטה. לאחר שגמרתי, קיבלתי לוח תוצאות למעקב עצמי. נו טוב, אתם יודעים איזה גאון אני... יצאתי מ"בול פגיעה" ונכנסתי לתשבץ. ראיתי לוח תשבץ מוכר על המסך ולמטה כתוב "לאחות של דנה יש טבעת .....". לאחר הסתכלות קלה בלוח המלים, הקשתי את האותיות ת.כ.ש.י.ט.י.ם - תכשיטים. פתאום, כמו ב"גלגל המזל" - התההפכו לי האותיות. כאשר כתבתי אות שגויה, האות לא התההפכה ונרשמה לי שגיאה. מיד תיקנתי את הטעות והמשכתי עד שגמרתי את שאר המלים.

נכנסתי למועדון הלילה. מיד כשנכנסתי שאלה אותי הלומדה באיזו רמה אני בוחר: מתחילים, מתקדמים או אלופים. אני גיבור גדול, ולכן בחרתי במתחילים. קיבלתי את המשפט "דנה הלכה ללמוד בויט הספר", הייתי צריך לתקן את האיות. המשחק הבא היה "קפוץ ותפוס". למטה היה כתוב "אר־ע". הייתי על העלה, והייתי צריך לתפוס אות. פתאום יצא תנין מפחיד, העפתי אותו ותפסתי את האות. לאחר שגמרתי את כל המשחקים, יצאתי והיתה לי אפשרות להחליף מלים לפי רמת הישגיי. הייתי מוסיף שכשחקן די ותיק בלומדות, משעמם לשחק את המשחק שנית. ■

שליטה - 100. אין בעיות.
אורך חיים - 75. שיעמום.
סאונד - קטעים קצרים אבל יפים.
"לימוד" - 100. מלמד המון.

רם פרדס

אכן, אות להיט!

בעיקר כשרואים את הפרופסור

המשחק/לומדה "אות להיט" היא דרך מצויינת ללמוד קריאה בעברית ובאנגלית. אתה מרחף בספינות־חלל משוכללות, ומטרתך - לאסוף אותיות מיצורים שהרגת כדי להשלים את המלה שניתנה בהתחלה על־ידי המחשב. לא ממש חינוכי, אבל נחמד

נתתי לחברי הקטן גלעד לשחק בזה, והוא אהב מאוד את המשחק. הגראפיקה בסדר, אבל יותר מדי ציורית. הסאונד, לעומת זאת, באיכות לא רעה. כדאי לציין שהתוכנה די מצחיקה, הלומדה הזאת: בעיקר כשרואים את הפרופסור. ללימוד קריאה הלומדה ממש מצוינת, כי אתה צריך אחרי כל שלב לכתוב את המלה שאת האותיות שלה אספת במשך המשחק.

יש גם בחירה של קובצי מלים. אתה יכול אפילו ליצור קובץ מלים משלך. אחרי שאתה אוסף את כל האותיות הנחוצות למלה ועובר שלב, אתה מכניס מפתח למכונה של הפרופסור המטורף. אתם צריכים להשיג חמישה מפתחות (מחמישה שלבים), ולהכניס את כולם למכונה. ברגע שהכנסתם את חמשת המפתחות למכונה, גמרתם את המשחק.

השלבים של המשחק הם: מטוררלים במעמקים, שיגעון בצוללת, טירוף במנהטן, גלידת אלסקה וריחופים בספינת החלל. התפריטים של בחירת האפשרויות במשחק מאוד נוחה לשימוש. כדי להבין מה אפשר לעשות במסך מסוים לוחצים על כפתור השפתיים, ואז השפתיים ינועו ויאמרו מה אפשר לעשות במשחק. אחלה. ■

גראפיקה - 70. אם היו קצת מחדשים משהו, היה הרבה יותר טוב.
סאונד - 100. הדיבורים חלקים, והמוזיקה נעימה ולא חוזרת על עצמה.
שליטה - 100. השליטה מאוד מאוד נוחה, ויש תפריטים מגוונים שמקלים על השליטה.
הנאה - 90. הילדים הקטנים פשוט ימותו על זה.

גיא לנץ

Creative Writer

לערוך עיתון, פיפי, ולישון...



מילה של ילד

לתום ברגר לא מזיז שהחברה שלו טוענת שהוא ילדותי. מעכשיו הוא כותב רק ב־CREATIVE WRITER, מעבד התמלילים הילדותי של מיקרוסופט

חברה שלי אומרת שאני ילדותי. זה נכון שהיא גדולה ממני בחצי שנה, שיש לה רישיון נהיגה כבר המון זמן ושהיא חיילת אמיצה, אבל היא מתכוונת לממש ממש ילדותי. נניח – בן ארבע...

ניסיתי להסביר לה שזה לא ככה, ושיש הרבה הנאות ילדותיות שמותר גם למבוגרים להנות מהן. "הנסיך הקטן," פלטתי יום אחד.

"מה?" היא שאלה, "מה הקשר של הנסיך הקטן להתנהגות הבלתי נסבלת שלך?"

הנסיך הקטן, סֵפר שהוא לכאורה ספר מעשיות לילדים, אך למעשה רק מבוגרים יודעים ממש להנות ממנו, לא? לא. זה לא משנה לה כלום, ואני מניח שגם אתם מתחילים לתהות למה אני מבלבל לכם את המוח עם כל זה. התשובה פשוטה: Creative Writer, מעבד תמלילים לילדים, של חברת Microsoft. השבוע יצא לי לראות את הפלא הזה לראשונה.

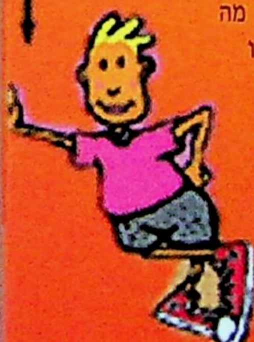
Microsoft, חברת ענק בתחום התוכנה (אם אתם לא מכירים, אז כדאי שתתחילו לתהות בקשר ל־MS ב־MS-Dos ו־MS-Windows, שיש לכם בבית), חָברה שלא פעם האשימו אותה בחוסר גמישות מעצבן, ואפילו במונופול לא חוקי על תחום התוכנה העולמי, מוציאה תוכנה יצירתית להפליא, שאמורה לספק לילדים את מה ש־WORD מספק להורים שלהם – מעבד תמלילים נוח, יצירתי וחזק.

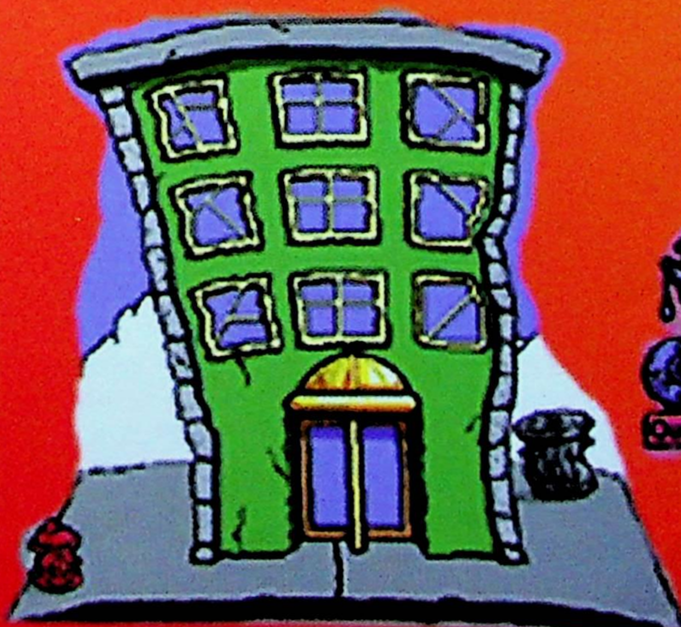
בתור התחלה, ויתרו במיקרוסופט על מערכת החוקים הנוקשה של חלונות, והתאימו לתוכנה ממשק משתמש ידידותי להפליא שמורכב כולו מציורים חביבים מתוך מעולם ה"מצוירים" האהוב. תוסיפו לזה מערכת עזרה אוטומטית, שעושה הכל חוץ מלכתוב במקומך, משחקים חביבים בכל פינה והמון צלילים מצחיקים, ותקבלו מעבד תמלילים שממש כיף לעבוד איתו. אתה לוחץ פעמיים על האייקון, ועובר לעולם אחר. מולך בניין ישן, די מצחיק. אתה נכנס, והנה אתה בקומה הראשונה עם עוד כמה יצורים מוזרים. רוצה לעלות למשרד, לכתוב קצת? בעיה. במה להשתמש, במעלית או בסולם? אתה מגיע למשרד ואז אתה שוב בהתלבטות, מה לכתוב? מכתב רגיל? עיתון? שלט? כרטיס ברכה? לכל אחד מהם ציור יותר מצחיק ומפתה. מה שלא תבחר, תמיד אתה מגיע למערכת העזרה האוטומטית.

מכאן כל שלב מלווה בהנחיות ברורות ובעצות מועילות. נתחיל בעיצוב הכותרת? אין בעיה. חלון הכותרת מיד קופץ מולך. תוך כמה שניות אתה כבר עומד עם כותרת מעוגלת, בסיבוב כלפי מעלה, צבועה בשלושה צבעים שונים, עם עוד איזה אפקט מיוחד. מי היה מאמין... לא הספקת להירגע, וכבר אתה בהתלבטות הבאה: איזה תמונות להוסיף. אתם חושבים שזה קל? בתפריט קיימים בערך מיליון ציורים קטנים וחמודים, ולא לשכוח שגם אתה יכול לצייר לבד...

אחרי חצי שעה יש לך יש לך עם דף מעוצב להפליא, מסגרת מיוחדת, צלילים משעשעים לכל פינה פנויה, ועכשיו כל מה שצריך לעשות זה פשוט לכתוב את כל מה שרצית לכתוב. לרוב זה בדיוק השלב שבו אני מתייאש ופונה למשחקים. בכל פינה יש משחק אחר, לפעמים סיפור מצחיק, או אולי פאזל, או איקס־מיקס־דריקס. מדי פעם קופץ עליך איזה דינוזאור כחול מהקומה השלישית או שהעכבר יוצא מהחור שלו, בדיוק ליד הדלת. אני לא יודע מה איתכם, אבל אותי זה מעייף. אני חושב שעכשיו הגיע הזמן לבקש מאמא שתשכיב אותי לישון. לילה טוב...

נ.ב. אני באמת לא חושב שאני ילדותי... ■









עיצוב וכתב: תום ברגר

יבמ תעניק פרסים ליוצרים צעירים בתחום המולטימדיה

יבמ מכריזה על פרס על שמו של צ׳ארלי צ׳פלין לפרוייקט מולטימדיה על גבי תקליטור. הפרס יוענק מדי שנתיים במסגרת אירועי פסטיבל "IMAGES" בוואווי, שווייץ, במגמה לקדם יוצרים צעירים ולעודד את תעשיית ההוצאה לאור האלקטרונית. חבר שופטים המורכב מדמויות מובילות בעולם התמונה והמולטימדיה, ומאנשי המקצוע של יבמ, יבחר בעבודה הזוכה בכל אחת מקטגוריות הפרס. יבמ תעניק למפתחים מערכת מולטימדיה מתוצרתה – ותציע לקבל על עצמה את ההפקה וההפצה.

קטגוריות הפרס לשנת 1995 כוללות מוצרים העוסקים בתחומים שונים של התרבות האירופית, לומדה ותוכנות חינוכיות – ומשחקים. כל אחד מהפרוייקטים המוצעים יוגש בשתי שפות – אחת מהן אנגלית.

את תיאור הפרוייקטים, המיועדים לפעול בסביבת מחשב אישי, יש להעביר לוועדת הפרס עד סוף חודש מארס. יש להגיש פרוייקטים חדשים בלבד, שטרם הופקו – ולא הוצעו עד עתה להפקה לכל גורם אחר. מגישי הפרוייקטים חייבים להיות בני פחות משלושים, שלא הוציאו לאור יותר משני כותרי מולטימדיה.

כל אחד ממשתתפי התחרות מתבקש להגיש את תיאור הפרוייקט המוצע על ידו באנגלית ובשפה נוספת – ולכלול תקציר נושא, תסריט, איורים ובמידת האפשר גם אב־טיפוס. יש להגדיר את קהל המטרה של המוצר ולפרט את תקציב הפיתוח והאמצעים הנדרשים.

הבחירה בזוכים תיעשה על פי מקוריות הפרוייקט, סיכוייו העסקיים, והשימוש בכלי מולטימדיה ובטכנולוגיות חדשות. תהליך הבחירה ומיון המועמדים יימשכו עד אמצע יוני – אז תימסר הודעה רשמית על תוצאות התחרות.

לפרטים נוספים ולקבלת התקנון המפורט ניתן לפנות אל שאולה הייטנר, דוברת יבמ ישראל SHAULA@VNET.IBM.COM.

שוק ג׳וק

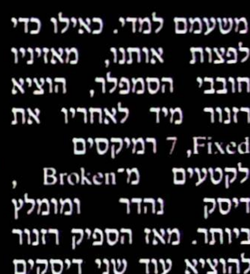
למכירה מחשב 386 תומר קליין טל׳ 08-261222 ♠ רועי בלפרמן מוכר מכשיר מגאסון +
4 קלטות טל׳ 03-6195988 ♠ למכירה מחשב 286 טל׳ 09-956781 ♠ יאיר אברג׳יל
מעוניין למכור מודם 2400 + תוכנות 04-337806 ♠ למכירה גיים־בוי + משחק
09-958567 דביר ♠ מיכאל אזולאי מעוניין לקנות דיסק־קשיח 04-9835735 ♠
משה דהן מת לקנות מדפסת צבעונית 06-567986 ♠ מתן יתעצבן מאוד
אם לא ימכרו לו מודם 14,400 טל׳ 04-255329 ♠ שלומי מוכר מחשב
386 + תוספות 03-9691739 ♠ מתי בן־שחר מוכר את המשחק
"מורטל קומבט" 03-5526947 ♠ קובי ארבוש רוצה למכור
גיים־גיר ב־400 ש"ח 03-6485662 ♠ למכירה מגה־דרייב +
מגה סי־די 03-5074205 מנו ♠ למכירה משחקים
לסופר נינטנדו 04-381914 אוהד ♠ גיא מוכר מגה
סי־די ב־1000 ש"ח 02-830198 ♠ למכירה
תקליטורים ל־CD-ROM משה 02-911469
♠ למכירה מודם 2400 חיצוני ב־200
ש"ח לירן מרקוס 06-574903 ♠
למכירה דיסק קשיח 80 מ"ב
שמעון 03-5011853 ♠
מעוניין לקנות מחשב
ברק 03-9363530
♠ זהו ♠

NIN

טרנט רזנור על הרשת...

ניין אינצ' ניילס, בהחלט אחת מלהקות האינדסטריאל המפורסמות בעולם

כשטרנט רזנור החליט להיות מוזיקאי, הוא הבין מהר מאוד שהוא צריך להקה. להקה, להקת רוק אמיתית – אלא מה, טרנט, בנאדם לא קל בכלל, וסוציומאט אמיתי, לא הצליח להקה של ממש. זו כנראה הסיבה שעל תקליטי הלהקה שלו – ניין אינצ' ניילס כתוב – "ניין אינצ' ניילס הם טרנט רזנור". את תקליטו הראשון – Preaty hate machine, כתב, הלחין, סימפל וניגן רזנור לבד, כשרק המפיק ג'והן פראייר (שהפיק גם את מינימל קומפקט ואת דיס מורטל קויל האירופיים עד להחריד) עזר כנגדו. בינתיים עברו כמה שנים, וניין אינצ' ניילס היא להקה של ממש, עם מתופף ובסיסט וגיטריסט וקלידן אמיתיים, בשר ודם. אולי אתם לא כל־כך מכירים אותם, אבל אחרי הופעתם המצוינת בפסטיבל וודסטוק 94', הוכתרה ניין אינצ' ניילס על ידי ה"רולינג סטון" כלהקה ה"תעשייתית" השניה המפורסמת ביותר בארה"ב (אחרי מיניסטרי, כמובן).



טכנו, מטאל ואייטיז

כשמדברים על מוזיקה תעשייתית, לא תמיד יודע אחד למה השני מתכוון. יש כאלה שקוראים לטכנו, ולמוזיקה אלקטרונית בכלל, תעשייתית. לעומתם, יבואו אנשי הדיסטורשנים, ויטענו שאינדאסטריאל זה בכלל סוג של מוזיקה מטאלית חתוכה היטב. איינשטורזה נויבטן חושבים שמוזיקה תעשייתית זה הרבה ברזלים שמנגנים איתם שירי ילדים. רזנור, השכיל לשלב – הוא לקח את הדיסטורשנים הפרועים של מיניסטרי, את הסימפולים והגרוב של להקות הטכנו האמריקאיות, ואת פראייאר (שהוא בכלל לא פראייר) כדי שיכניס בו קצת מהרוח האירופאית של שנות ה־80. את מה שיצא, כולנו יכולים לשמוע.

שבור, מתוקן ורוצחים מלידה

אחרי הדיסק הראשון, עבר רזנור תהליך שרוב מעריציו השרופים קראו לו התמסחרות (ולאו דוקא לכיוון המיינסטרים), והוציא את Broken, תקליט גיטרות משעמם למדי. כאילו כדי לפצות אותנו, מאזיניו חובבי הסמפלר, הוציא רזנור מיד לאחריו את Fixed, 7 רמיקסים לקטעים מ־Broken, דיסק נהדר ומומלץ ביותר. מאז הספיק רזנור להוציא עוד שני דיסקים נוספים, שנמכרים כמו לחמניות בארה"ב, ולערוך פסקול הסרט – "רוצחים מלידה" של אוליבר סטון (סרט ענק, ופסקול מהמצוינים שהוליווד שמעה מזה הרבה זמן).

לא רשמי, אבל מדליק

במסגרת שיטוטי חסרי המנוחה ברשת, נתקלתי יום בהיר אחד, בדבר שלו חיכיתי כבר שנים – The Unoficial NIN HomePage. ג'ונתן פטרס, סטודנט צעיר באוניברסיטת פלורידה, עם הרבה הרבה רצון טוב, וקצת גישה לסרבר של WWW, הקים את "הדף הלא רשמי של ניין אינצ' ניילס", מעין מועדון מעריצים ללא חסות. את החומר שאפשר למצוא, עושה רושם, אפילו חברת התקליטים של רזנור, TVT, לא היתה יכולה לספק. כל תמונה שאי פעם התפרסמה, קטעי עיתונות נדירים, כל הוידאוקליפים, בפורמט Mpeg, דגימות מתוך שירים, קבצי MOD, MID ו S3M, ואפילו הזמנות של בוטלגים, תקליטי ההופעות ושאר "נדירים" (אל תתפתו, אני קניתי דיסק של הופעה, והוא באיכות נוראית).



בבית הלא רשמי, מצאתי גם כתובות של כמה בתים לא רשמיים נוספים, חלקם – גם הם של מעריצים נלהבים, וחלקם – כחלק מאוספים גדולים של "דפי" WWW מוזיקאליים (על אחד מהם – קטלוג הלהקות התעשייתיות, קטלוג מפורט של עשרות להקות אינדסטריאל בעולם, עוד אספר לכם...).

את ניין אינצ' ניילס (ואותי) תוכלו למצוא ברשת ב:

www.csh.rit.edu/~jerry/NIN_RI/welcome.html

וגם ב:

www.eecs.nwu.edu:80/~smirsha/industrial/nin/

ובמיוחד ב:

www.scri.fsu.edu/~patters/nin.html

אל תדאגי אמא, אולי יש להם מילים גסות, אבל ניין אינצ' ניילס זה ממש לא מה שאת חושבת...

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT LYRICS

בימים אלו, יוצא רזנור לסיבוב הופעות חדש, כדי לקדם את מכירות התקליט הקרוב שלו (סינגל אחד מתוכו - March of the Pigs, כבר שמענו). הוא יצרח, הוא יתפרע, הוא ישבור סמפלרים שעולים עשרות אלפי דולרים (כי "אם הם לא עושים צלילים יפים, אז לפחות שיראו יפה"), ואנחנו, אנשי העולם השלישי, נשאר בבית, נגלוש באינטרנט אל הבית הלא רשמי, של הלהקה הכי נפלאה בעולם, שכנראה לא תגיע לארץ בקרוב...

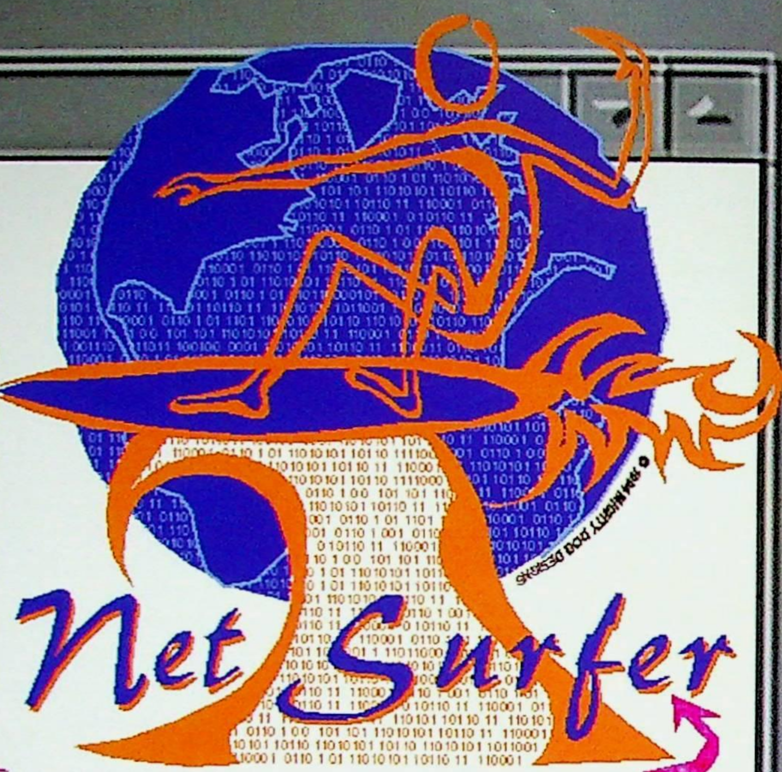
טרנט שובר מקלדות, ולנו נשבר הלב

עיצב וכתב: תום ברגר

זומביט סטייל



דיברנו כבר על "גולשי רשת", גם על חולצות טריקו כבר דיברנו.
האם יש טעם לאחד בין השניים ולעצב "חולצת־גולשי־רשת?"



Mad Dog Design ו־ Reaction Graphics מנסים את מזלם בתחום. אם אחד מהעיצובים שבה את ליבכם, תוכלו לגלוש אל באסטות ה־WWW שלהם (wwa.com ו־ reaction.scruznet.com בהתאמה) ולקנות חולצה למזכרת. גם אד סטסטני, מייסד קבוצת אוטיס (שזה מין סייבר־שיינקין כזה, רק עם אמנים אמיתיים) החליט לנתב את כישוריו בתחום הטריקו לאפיקים כלכליים ופתח ליין בשם **uprise designs** אותו תוכלו להשיג ב־www.sticky.com בכלל, מתקבל הרושם שמוצר הדגל של המהפכה האינפר־כלכלית הוא חולצת הטריקו יש אפילו אתר שקורא לעצמו T-Shirts.com אבל בכל אופן, איך מתגברים על ההרגשה של אבא־ואמא־נסער־לסייברספייס־וכל־מה־שקיבלתי־זה־חולצה־פושטית? מה שאתם צריכים הוא חולצת "ניאו־וידאו" פלואורסנטית שאפשר לצייר עליה בעזרת עט אור קישקושים זרחניים קיצרי מועד. ואם זה לא סייבר, אז מה כן?







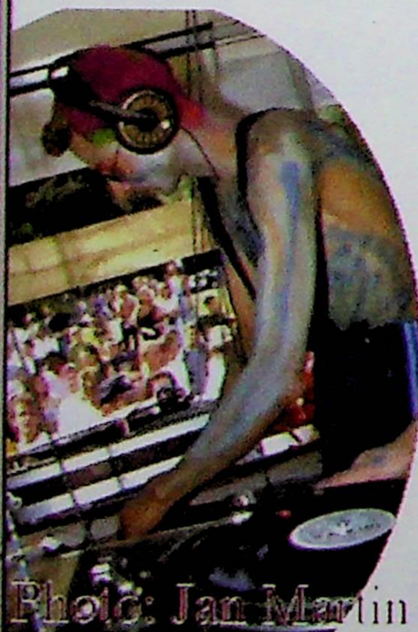


Photo: Jan Martin



אז תהיו לי בריאים מתוקים שלי והמון הצלחה במסעות הקניות, אך זיכרו: אף פעם (מכות על הידיים) אל תעבירו את מספר כרטיס האשראי באופן גלוי ברשת שלא יבוא האקר רשע וישאיר אתכם בלי חולצה...



כתב ומעצב עודד התוכן-שמרין מאז ומתמיד, והמערכת מתנצלת על הטעות בקרדיט פעם שעברה. נכון?

"הילדה הרעה של הכנס"

אסור לדבר באריכות על העתיד, כי אז הוא הופך לעבר

הוזמנתי להרצות בכנס איל"א בבנייני האומה והיה לי ברור שאכין מצגת מפוארת, לפחות סידרת שקפים ב־POWERPOINT, או אפילו רצף של קליפים, סאונד וכו'. מאוחר יותר, כאשר חלפתי בין חדרי ההרצאות בבנייני האומה, הופתעתי שרוב המרצים מדברים עם שקפים (טוב שהם לא מחלקים סטנסילים), בעודם עוסקים בנושא "מולטימדיה", "סימולציה", "ויזואליזציה", או "מציאות מדומה".

HELP FILE

בכל אופן, אני שהחלטתי על מצגת ממוחשבת, מצאתי את עצמי בלילה של לפני, כאשר הדיסק שלי נחרב, תוכנת FREELANCE איתה הכנתי מצגות קודמות מפילה את החלונות, אין דרך להוציא משהו בעל ערך ממצגות במצב RUNTIME, אין דרך להכין חדשה. הברירה היתה להשתמש בשקפים הישנים, או לנצל את העובדה שבאותה עת למדנו את הקומפיילר של מנגנון ה־HELP של חלונות, כמובן בשביל "מורה נבוכים" בזומביט און־ליין. המסקנה – עריכת המצגת בפורמט של HELP FILE, תתאים מחד לכל מחשב ומערכת שיהיו זמינים באולם ההרצאות, ומאידך תהיה כרוכה באופן טבעי למסר של ההרצאה שלי.

OK. אז מה היה המסר בהרצאה שלי?

הוזמנתי לרכז פאנל בנושא "מציאות מדומה", תחום פיקנטי של הזמן האחרון, BUZZWORD המתגלגל בפי רבים ומסקרן משקיעים, מדענים, אמנים ואנשי מחשבים בכל העולם. תמהיל המרצים נקבע על־ידי־כך שהצד המעשי, היישומי, ידבר בו אדם מה־INDUSTRY. יעקב ציגליגר מחברת סינרג'י, מאלה שהפנימו בשנים האחרונות את השימוש בציוד VR מאז היווצרותו, והוא זה שעדכן אותנו בענייני חומרה, תוכנה, ומגבלות הטכנולוגיה העכשווית. פרופ' עמנואל גרינגרד ממרכז המדע של י.ב.מ. ואוניברסיטת בר־אילן הרחיב את דעתנו על הצד הפילוסופי, קוגניטיבי. אם־כך, בחרתי לי, לשם שינוי מהרצאות קודמות, לדבר על ההיבט החברתי התרבותי והכלכלי.

המסר הכלכלי היה – אל תחכו עידן ועידנים לרוחב פס אדיר שיאפשר תקשורת מהירה, או לכלי פיתוח בשלים שיגיעו עם השנים. החלו כבר היום בחשיבה שתאפשר לכם להיות מוכנים עם מוצרים כרצונכם, כאשר השוק יהיה בנוי לשם כך. דוגמת קובץ ה"עזרה" של חלונות המחישה את יכולתנו הבלתי מנוצלת לייצר קובצי מולטי־מדיה מאז שנת '91 במקום לדבר על התחום עד שנת '95 כאשר הוא הבשיל לחלוטין.

המסר החברתי עסק בסכנות העומדות לפנינו עם חוסר הידע והבורות הגורמים לשלטונות להמציא לנו חוקים שיעמידו את כל הסקטור המקצועי הזה, בחזקת חשודים בפשעי מחשב מחמת הספק. יתר על כן, אם לא נכיר בתהליך הדמוקרטי הצומח מתוך התרחבות האינטרנט, לא נוכל לעמוד בשינויים הנובעים ממנו, של טשטוש גבולות המקום והזמן, ונהיה כולנו כפופים ל"סדר חדש" שיוכתב על־ידי חברות הענק בעולם המערבי.

קח את הכסף וברח

ההרצאה הבאה בה נכחתי, היתה בנושא שוק התוכנה בארץ בשנות האלפיים. חמישה ראשי חברות תוכנה ישבו שם, קיטרו על העובדה שהממשלה אינה מסבסדת מספיק את פיתוח התוכנה בארץ, כל זה בנוסף לקשיים של ההתקדמות הטכנולוגית הגורמת לנו לרדוף אחר הזנב של עצמנו. מסקנה (שנאמרה בקול רם ובפה מלא): כל שלוש שנים מתקדמת הטכנולוגיה עד כדי הצורך לשנות את המוצר – אם כך, יש למצות שלוש שנים אלו עד תום ורק אז לחשוב הלאה. פרוש הדבר: קח את הכסף וברח.

דוגמא שנתנו לפרוייקט שעמד בקריטריונים הללו, הייתה טי.וי.טל המומן על־ידי בזק ותדיראן, ניזון מסובסידיות, אך מה חבל – חזותו הויזואלית לקוחה משנות השבעים (מסכי אסקי), קונספט לקוי המחקה את תפישת המיניטל מצרפת שכבר הוכר בכשלונה, וניצול של קהל המשתמשים אשר יחוייב עבור זמן שיחה הרבה יותר ממה שיעלה לו חיבור לשירות אמריקאי מתוחכם דרך האינטרנט (וחרי מי שמתחבר לבי.בי.אס רוצה לטייל בו כאוות נפשו, ולא שיסחטו ממנו עוד ועוד).

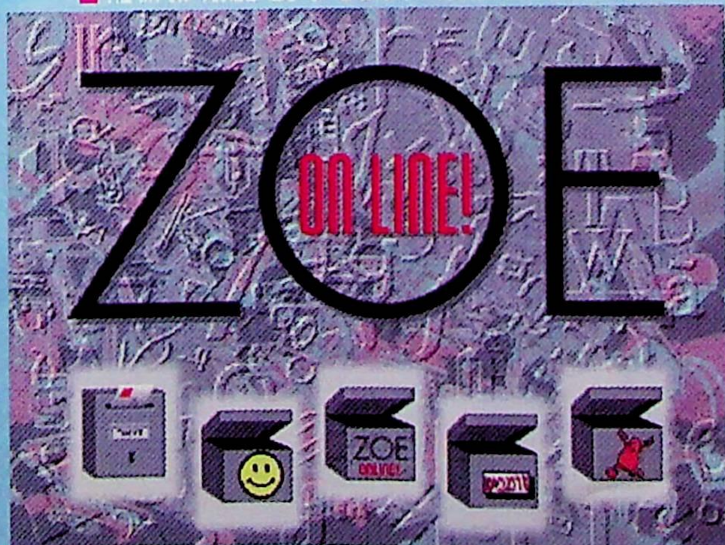
לא רוצה לקחת כהשוואה את זומביט־און־ליין, פן אחשד בחד־צדדיות. אבל אפשר להשוות פרוייקט כבד זה של טי.וי.טל עם דבר מופלא שהתחברתי אליו לראשונה לפני כחודשיים. זהו בי.בי.אס בשם ZOE, פרוייקט שצמח תוך זמן קצר (זיכרו שטי.וי.טל עברו ניסוי של שנה שלמה בפתח־תקוה, ולא לשביעות רצונם של שפני הניסיון). השותפים בו הם אורי רדלר ואיתי סנדרוביץ' – יזמים צעירים ומוכשרים (הפרוייקט אינו מסובסד בקרנות מדינה או על חשבון משלם המיסים).

צעירים חסרי מנוח

הנה אני מתחברת. שעת לילה מאוחרת, את פני מקבלת מוזיקה של "כה אמר זראתוסטרא" ומסכים גראפיים יפהפיים.

המערכת עובדת ב"חלונות", מה שאומר שתוך כדי מסע הקניות הלילי (קטלוג צבעוני, תמונה לכל פריט, של מוצרי רשת חנויות "מבוכים" למשל, כולם לפני, מלווים במחיר, תנאי תשלום וסאונד). אני מורידה אחד מקובצי השרוויר (אף פעם לא גנבה), ובחלון אחר אני מקשקשת עם מחזר צעיר (בסוף הסתבר שהוא בן חצי מגילי) ובחלון אחר אני ממשיכה לעבוד על המסמך הזה במעבד התמלילים.

שוב חשבתי לעצמי והתפלאתי, ואף הרמתי את קולי – איך יכול להיות שצריך למצות טכנולוגיה, ולברוח? האם לא די בדוגמאות של מג'יק בארץ, או של קומפיוסרב בחו"ל, המשלמות מחיר כבד, רק בגלל שפספסו מגמות טכנולוגיות וכלכליות. חמשת ה"חשובים" שישבו בפאנל לא הגיבו. ■



"זומביט" מציג:

מצעד המשחקים הענק

מיהו הקווסט הכי מגניב בכל הזמנים? איזה משחק פעולה הכי אהבתם? מהו הסימולטור הפייבוריטי שלכם? אתם תקבעו את תוצאות מצעד המשחקים הענק, שמחולק לעשר קטגוריות. את הדירוג תשלחו אלינו, ויש גם פרסים מ-ד-ה-י-מ-י-ם! ואלה המועמדים בקטגוריות השונות...

הקווסט של כל הזמנים:

1. סידרת KING'S QUEST.
2. סידרת SPACE QUEST.
3. סידרת POLICE QUEST.
4. סידרת QUEST FOR GLORY.
5. סידרת LARRY.
6. סידרת MONKEY ISLAND.
7. סידרת INDIANA JONES.
8. סידרת MANIAC MANSION.
9. סידרת KYRANDIA.
10. סידרת GOBLINS.

משחק האסטרטגיה של כל הזמנים:

1. UFO
2. DUNE 2
3. WARCRAFT
4. CIVILAZATION
5. SIMCITY
6. SYNDICATE
7. CANNON FODDER
8. POWER MONGER
9. ANCIENT ART OF WAR
10. STRONGHOLD

משחק המכות של כל הזמנים:

1. STREET FIGHTER
2. MORTAL KOMBAT
3. BODY BLOWS
4. THE THREE KINGDOMS (SANGO)
5. ONE MUST FALL
6. RISE OF THE ROBOTS
7. SUPER FIGHTER
8. DOUBLE DRAGON
9. GOLDEN AXE
10. BODOKAN

משחק הפעולה של כל הזמנים:

1. DOOM 1+2
2. FLASHBACK
3. CHAOS ENGINE
4. NOVASTORM
5. CREATURE SHOCK
6. ALONE IN THE DARK
7. SPACE ACE
8. DESERT STRIKE
9. STAR CONTROL 1+2
10. PRINCE OF PERSIA

משחק הספורט של כל הזמנים:

1. STRIKER
2. JORDAN IN FLIGHT
3. WORLD CUP '94
4. ADVATAGE TENNIS
5. SPEED BALL 2
6. SENSIBLE SOCCER
7. FIFA SOCCER
8. JOE MONTANA'S FOOTBALL
9. HARDBALL 3
10. CALIFORNIA GAMES

משחק ה־ARCADE של כל הזמנים:

1. COMMANDER KEEN
2. DUKE NUKEM
3. MAGIC POCKETS
4. GODS
5. BLUES BROTHERS
6. ZOOL
7. JAMES POND
8. TERMINATOR 2
9. DIGGER
10. PACMAN

הסימולטור של כל הזמנים:

1. F-15 STRIKE EAGLE
2. WING COMMANDER
3. FALCON
4. TIE FIGHTER
5. X-WING
6. IRON FIST
7. GUNSHIP 2000
8. COMMANCHE
9. MICROPROSE FLIGHT SIMULATOR
10. RETRIBUTION

משחק החשיבה של כל הזמנים:

1. LEMMINGS
2. THE LOST VIKINGS
3. ôfi 2B
4. DOC. BRAIN
5. FURY OF THE FURRIES
6. HOYLE BOOK OF GAMES
7. CARMEN SANDIEGO
8. NIGHTSHIFT
9. TETRIS
10. MAHJONG / SHANGHAI

המשחק הטוב ביותר שיצא עד היום

ציינו גם (במכתב או ב־BBS) מהו, לדעתכם, המשחק הכי טוב שיצא עד היום. המשחק יכול להיות מכל קטגוריה. גם משחקים שלא הוזכרו כאן יתקבלו.

מירוץ המכוניות של כל הזמנים:

1. INDYCAR RACING
2. STUNTS
3. WACKY WHEELS
4. NASCAR
5. SLIK & SLIDE
6. CRAZY CARS
7. HIGHWAY HUNTER
8. LOTUS
9. CAR & DRIVER
10. TEST DRIVE

משחק ה־RPG של כל הזמנים:

1. ULTIMA
2. EYE OF THE BEHOLDER
3. DARKSUN
4. KRONDOR
5. LANDS OF LORE
6. DARK QUEEN OF KRYYN
7. MIGHT & MAGIC
8. POOLS OF DARKNESS

איך משתתפים בדירוג המצעד?

אם בא לכם להשפיע על תוצאות המצעד בקטגוריות השונות, אתם מוזמנים! יש לכם שתי דרכים לעשות את זה:

1. דרך "זומביט און־ליין".
2. בדואר: שילחו את דירוגכם ל"זומביט", מצעד המשחקים, דרך בן־צבי 84 תל־אביב/ 68104.

פרסים משובחים יוגרלו בין המדרגים.

הדף השחור של אנטי



ללכת בעקבות המלים

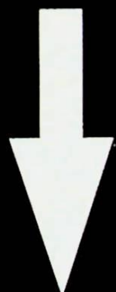
לסיכום הכתבה, אומר ישראל שאחד האלמנטים שפיתרון טוב יצטרך לכלול, הוא רכיב בינה מלאכותית שיצליח להבין ולתמצת טקסט. עם כל הכבוד להתפתחויות הטכנולוגיות בתחום זה, לא נראה לי שמכיוון זה תגיע הישועה. תופעת "התפוצצות המידע" הולכת ומחריפה בעיקר בגלל שמיום ליום קל יותר לייצר מידע (למשל, אינטרו ארוך למשחק גרוע), לאחסן אותו (cd rom) או לשדר אותו (קווי תקשורת מהירים) מאשר להבין אותו ולהתמצא בו. למרות שכלים כמו OnDoc יכולים לעזור לסופר טכני טוב להתמודד עם הבעיה, הוא עדיין יצטרך להיות טוב (ותאמינו לי שזה קשה) ובינה מלאכותית לא תוכל להציל אותו בעשור הקרוב.



ISDN

ISDN היה רעיון טוב מאוד בשעתו, אך החדרתו לארץ כיום היא, כנראה, מאוחרת מדי. את כל היתרונות שסטנדרט חומרה זה מציע, מספק היום באלגנטיות סטנדרט התוכנה העתיק עליו מושתתת רשת האינטרנט (TCP/IP). על מהירות אין מה לדבר: קו נל"ן אל ספק האינטרנט הקרוב אלינו יכול להגיע לכל מהירות שנרצה ובמחירים הולכים ויורדים. שירותים כמו העברת קבצים או וידיאו (על פקס אני לא מדבר, פקס מגעיל אותי) יכולים לעבור בקלות ומקביליות מעל TCP/IP (וללא צורך בחומרת מימשק ייחודית ויקרה לכל תעלול בנפרד). הכל שאלה של מהירות. אם עד היום היתה נראית לנו תפיסה רדיקלית כזו תיאורטית בלבד, מוצר חדש של חברה ישראלית מדגים את מה שצפוי לנו בעתיד הקרוב. מדובר ב"טלפון האינטרנט" של ווקאלטק שמאפשר שיחות טלפון בין־לאומיות מעל תשתית זו (באמצעות קו טלפון רגיל בשיחה מקומית). צריך לראות כדי לקלוט באיזו מהפכה תפיסתית מדובר. עדיין יש מקום ל־ISDN (למשל כגיבוי לקווי נל"ן), אבל מדובר בסטנדרט שיילך בדרכו של המיניטל.

★ הערת המערכת: מפאת חשיבותו וחדשנותו של המוצר של "ווקלטֶק", נקדיש לו כתבה מורחבת בגיליון הבא.





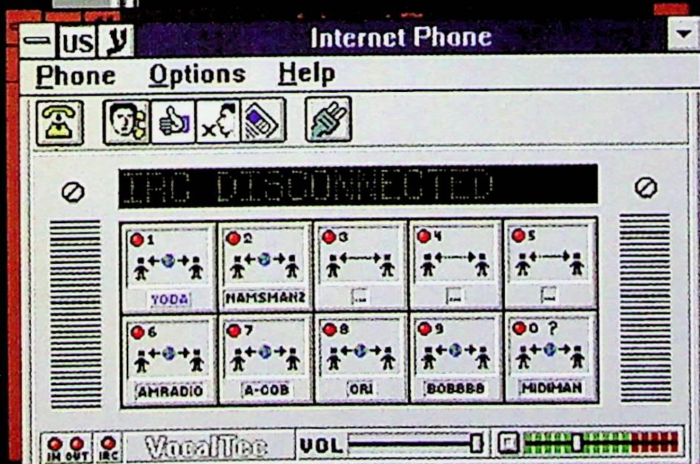
טיפים

בהסבר כיצד לדלג על שלבים ב־creature shock מסביר דויד שיש צורך ב־Editor שמאפשר הכנסת תווים ב־Ascii. הכוונה היא כנראה ליכולת להכניס תווים על־ידי הקשת הערך המספרי שלהם במקשים הנומריים שבצד הימני של המקלדת בזמן שכפתור ה־alt לחוץ (שימו לב! התרגיל לא יעבוד אם תשתמשו במקשי המספרים שבשורה העליונה של המקלדת). בכל מקרה, יש סיכוי טוב שלרובכם אין editor כזה (לי, למשל, אין). לעומת זאת, תוכנת debug יש לכולם (זוהי תכנה סטנדרטית של DOS). כל שעליכם לעשות הוא להגיע לספריה בה מותקן Creature Shock אחרי ששיחקתם והפסדתם לפחות פעם אחת, ואז, על מנת להגיע לשלב מספר 3 למשל, יש לכתוב:

```
debug creature.set
e 101 3
w
q
```

הסבר: הפקודות w (כתיבה) ו־q (יציאה) אינן מצריכות הסבר מיוחד. הפקודה e (עריכה) מודיעה איזה ערך (3) להכניס לתו השני (101 – מסיבה היסטורית, התו הראשון ב־debug נקרא 100, השני 101, וכו').

בכלל, debug הוא ידידו הטוב ביותר של התחמן, ומומלץ להכיר אותו. בכל מקרה, כדאי לגבות כל קובץ לפני ש"מתעללים" בו (למשל: copy creature.set cr1.set) למקרה שתטעו (ואז תוכלו לשחזר בעזרת: copy cr1.set creature.set).





האותיות הקסומות של הנרייטה

אפילו אם נקבל את טענותיו של אייל שהגראפיקה בזבל, העלילה דבילית ושאחותו התייאשה במהירות, עדיין נשארה תעלומה אחת שכתבה זו לא הצליחה לפתור. אייל כותב שהמערכת מאפשרת למשתמש חכם לשנות את אוצר המלים ותכונות נוספות של המשחק. בכלל, מוצא חן בעיניי שכיום כבר קוראים למשתמש החכם "הורה" (ההגדרה גולשת עם השנים מ"מתכנת" דרך "מנהל מערכת" ל"מורה" ועכשיו גם ל"הורה"). עד כמה השליטה הזאת מאפשרת להשתעשע במכשיר? האם אחותו של אייל היתה חוזרת למסך אם היה בונה לה אוצר מלים של מלים גסות? עד כמה גמישה "בחירת הפרס והעונש"? האם אפשר לייבא ציור של הילד המעצבן של הכיתה תלוי על עץ בתור "פרס"? אותי השאלות האלו מסקרנות. את אחותו של אייל כנראה שלא, ואייל התחמק מלקיחת אחריות של "הורה" על מנת לגלות בעצמו. לעולם לא נדע.

סייבר פאנק העיר - פרק ראשון

מאת: טל גלצר











